Dorothée

MAGAZINE

DRAGON BALL GT

LA NAISSANCE DU SUPER GUERRIER 4

LE GRAND VOYAGE

LA POUPEE MUSICALE MICHAEL JACKSON

A GAGNER

SAILOR MOON CHIBI CHIBI ARRIVE

Joyeux Noël

HEBDOMADAIRE N° 431 - 23 DECEMBRE 1997 10 FF - 71 FB - 3,20 FS ISSN 1142-3323

T 2918 - 431 - 10,00 F

AVEC
Dorothée
MAGAZINE
TELEPHONEZ AU
08 36 68 80 88
ET GAGNEZ UN CADEAU PAR JOUR
JOUEZ ET COMBATTEZ AUX COTES DE VOS HEROS FAVORIS
* 2,23 F la minute Broadsystem
POUR LA BELGIQUE
0900 321 12
(6,03 FB par 20/40")

Je voudrais tout d'abord vous souhaiter un joyeux Noël ainsi qu'à tous les copains du monde entier. J'espère aussi que vos vacances se passent bien, en compagnie de "Dorothée Magazine" bien sûr ! Un super cadeau attend tous les copains qui joueront avec nous. Grâce à votre journal favori, vous pourrez en effet gagner une super poupée Michael Jackson qui interprète deux de ses succès. Génial non ?! Sinon, je vous emmène à la rencontre de tous vos héros préférés. Vous apprendrez que Sangoku s'apprête à faire un grand voyage au cours duquel il va découvrir plein de choses. Vous ferez aussi plus ample connaissance avec Chibi Chibi car je sais que vous vous posez des tonnes de questions sur ce personnage de Sailor Star. Michel Klein vous raconte aussi une belle histoire de Noël et, en jouant avec moi à l'occasion de la sortie de la compil' de mes chansons, vous pourrez gagner de super cadeaux. Je vous embrasse tous très, très fort.

Dorothée

Cette semaine dans DOROTHEE Magazine

POSTERS

31 Poster Dragon Ball GT

32 Poster Sailor Moon

BANDES DESSINEES

4 Dragon Ball Z
Des adieux et des retrouvailles (1)

20 Les Chevaliers du Zodiaque
La grotte infernale (2)

38 Sailor Moon
Le rêve de maman (1)

50 Kangoo
La bande des trois (1)

MAGAZINE

13 Méli-mélo

14 Dragon Ball GT
Le voyage de Sangoku

26 Sailor Star
L'arrivée de Chibi Chibi

36 Dragon Ball GT
La naissance du Super Guerrier 4

48 Courrier

48 Horoscope

49 Pleins feux sur...
Le film Sauvez Willy III

58 Les Animaux
par Michel Klein

60 A vos consoles

JEUX

35 Jouez et gagnez

62 Test : Quel est votre jeu préféré ?

DOROTHEE MAGAZINE N° 431 - 23 décembre 1997. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Tom Beynon, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu, Harold Leviller. PHOTOS: Tom Beynon. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. PRESTATION D'ADAPTATION ET DE CAPTURES D'IMAGES effectuée par la Société A'Planet, 01.47.51.38.33. DEPOT LEGAL: décembre 1997. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION HEBDOMADAIRE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothée Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SCPP - Diffusion : Transport Presse.

DRAGON BALL Z

DES ADIEUX ET DES RETROUVAILLES (1)

Résumé : Boubou continue son œuvre de destruction. Trunks et Sangoten s'entraînent pour maîtriser les techniques de la fusion, alors que Sangoku a dû repartir dans l'autre monde.

© 1989 BIRD STUDIO /SHUEISHA /TOEI ANIMATION CO.LTD

TIENS, SANGOKU !

BONJOUR, COMMENT ÇA VA ?

A L'INTÉRIEUR...
AU SUIVANT !

COUCOU, IL FAUT QUE JE TE PARLE !

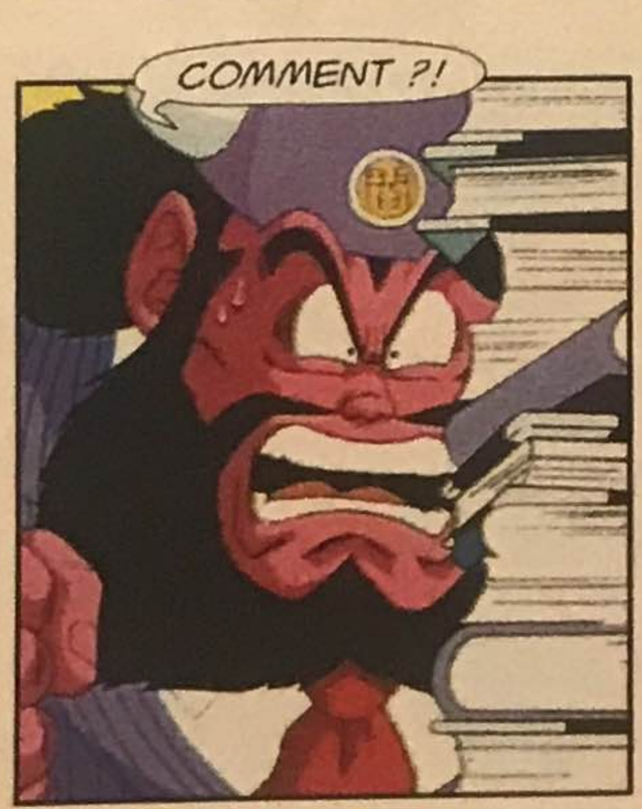
AH, C'EST TOI ? TU N'ES PAS RESTÉ LONGTEMPS EN BAS !

JE T'EXPLIQUERAI PLUS TARD ! J'AI BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT ET TOI SEUL PEUT ME LE DONNER !

JE PAIERAIS CHER POUR SAVOIR CE QUI SE PASSE SUR TERRE EN CE MOMENT !

DEPUIS CE MATIN, C'EST LA COHUE ! ET IL EN ARRIVE ENCORE D'AUTRES !

EN FAIT, LA TERRE COURT UN GRAVE DANGER ! SI ON NE FAIT PAS QUELQUE CHOSE, VOUS DEVREZ ACCUEILLIR TOUTE SA POPULATION !


COMMENT ?!

JE VAIS ESSAYER D'EMPÊCHER ÇA MAIS J'AI BESOIN DE TON AIDE !

JE VOUDRAIS JUSTE SAVOIR SI PARMI TOUS CES GENS, TU AS VU PASSER SANGOHAN ! C'EST MON FILS AÎNÉ, IL A DISPARU SUR TERRE !

SANGOHAN ?... ATTENDS UNE SECONDE !

S... S...

SANGOHAN ?

NON, JE NE VOIS PAS SON NOM DANS MON REGISTRE !

DE TOUTE FAÇON, SI J'AVAIS VU TON FILS, JE M'EN SERAIS SOUVENU ! TU DEVRAIS CHERCHER AILLEURS !

MAIS ALORS ?... C'EST QU'IL EST VIVANT !!!

AU FAIT, J'AI RENCONTRÉ UN TYPE ASSEZ BIZARRE TOUT À L'HEURE ! TU LE CONNAIS PEUT-ÊTRE, C'EST DAMLA, LE PRINCE DES TÉNÈBRES !

DAMLA ?!

JE SAIS, D'HABITUDE CES GENS-LÀ VONT EN ENFER !

...MAIS ILS ONT DÛ SE DIRE QUE S'IL ALLAIT LÀ-BAS, IL AURAIT L'IMPRESSION DE RENTRER CHEZ LUI !

ALORS, POUR LUI FAIRE PEUR, ILS L'ONT ENVOYÉ ICI !

ÇA LUI APPRENDRA !

MERCI POUR TOUT ! AU REVOIR !

YOUPIIII !!!

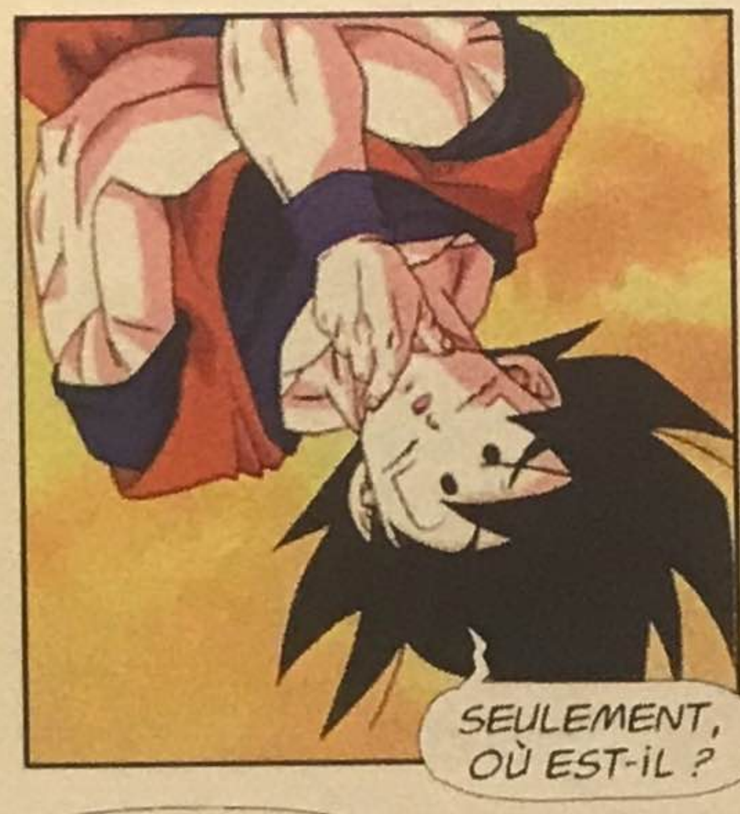
SANGOHAN EST TOUJOURS VIVANT !!!

BIDEL AVAIT RAISON ! J'AURAIS DÛ L'ÉCOUTER !

BOUBOU NE LUI A PAS FAIT DE CADEAU MAIS IL NE L'A PAS TUÉ !

...C'EST FORMIDABLE !!!

IL FAUT QUE JE LUI PARLE !


SEULEMENT, OÙ EST-IL ?

J'AI BEAU ME CONCENTRER, J'AI DU MAL À CAPTER SON AURA !

ESSAYONS ENCORE UNE FOIS !

ÇA Y EST, JE L'AI TROUVÉ !!!

PAS DE DOUTE, C'EST BIEN LUI !

IL A PERDU LE TÊTE, MA PAROLE ! QU'EST-CE QU'IL LUI A PRIS D'ALLER LÀ-BAS ?

ET COMMENT ON Y VA ?

JE SAIS !

FSSSSS...

FSSSSS...

AU MÊME MOMENT, AU ROYAUME DES DIEUX...
YAH !!!

YAHAH !!!

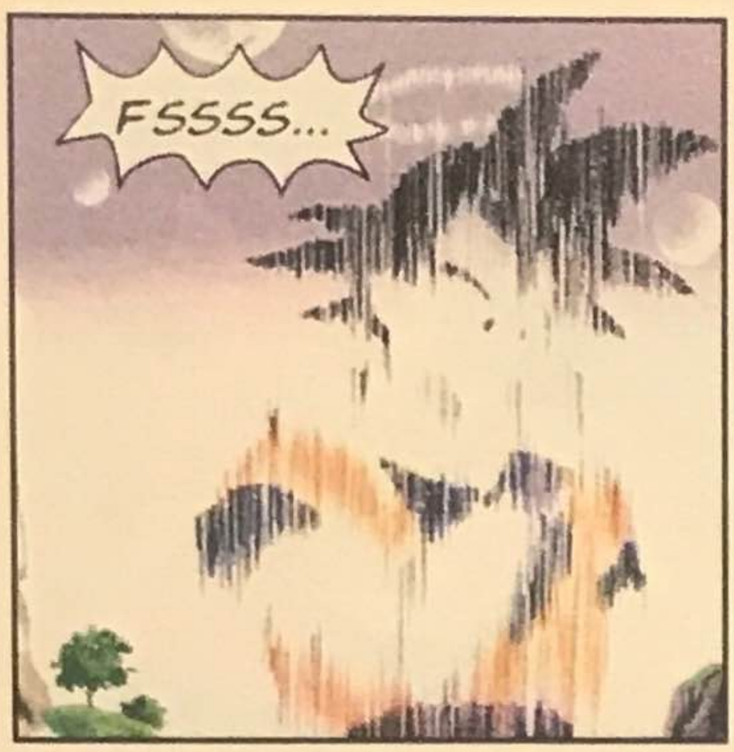
C'EST FANTASTIQUE !

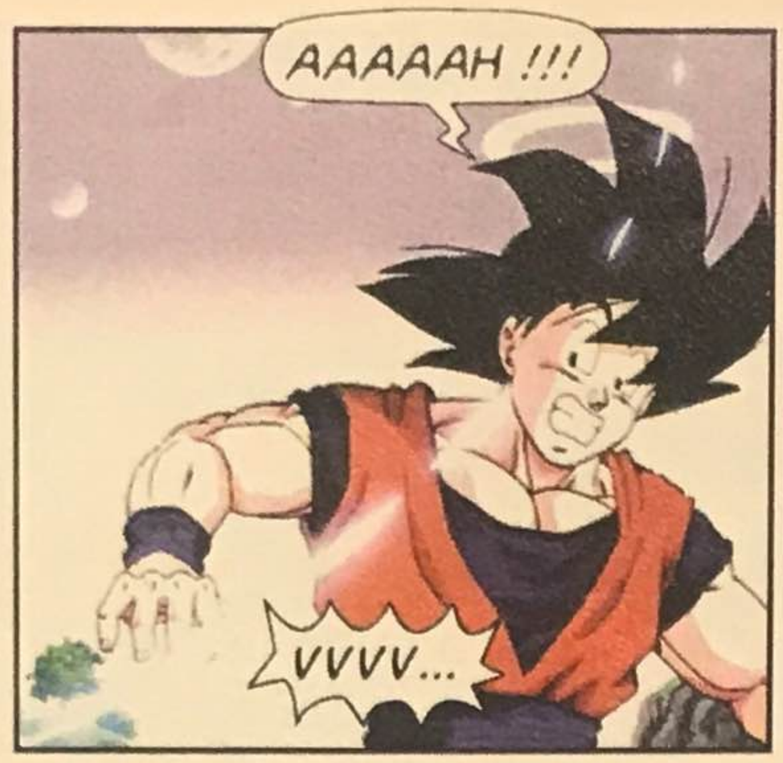
VVVV...

VVVV...

YAH !

YAHAH !!!


FSSSS...


AAAAAH !!!
VVVV...

OOOOOH...

PAPA !!!

TU AS FAILLI ME SCALPER !

OÙ AS-TU TROUVÉ CE DÉGUISEMENT RIDICULE ? DANS UN CIRQUE ?

AH ! AH !

C'EST POUR MIEUX PASSER INAPERÇU DANS LE ROYAUME DES DIEUX !

OH, BONJOUR, NEPTUNE !

JE NE COMPRENDS PAS, JE CROYAIS QUE TON AMI AVAIT ÉTÉ TUÉ !

QUI T'A PERMIS DE VENIR CHEZ NOUS ?

CE TERRITOIRE EST SACRÉ ! SEULS LES DIEUX ONT LE DROIT D'Y ENTRER !

AUCUNE IMPORTANCE ! IL FALLAIT QUE JE VOIS MON FILS !

MOI AUSSI, J'AIMERAIS SAVOIR CE QUE TU FAIS LÀ ! TA PERMISSION N'EST PAS TERMINÉE ?

EN FAIT, SI ! MAIS...

ET APRÈS AVOIR RACONTÉ LES DRAMES QUE VIVENT LES TERRIENS...
IL A VRAIMENT ENVOYÉ DES MILLIONS DE PERSONNES DANS L'AUTRE MONDE ?

JE VOUS AVAIS PRÉVENUS !

MM...

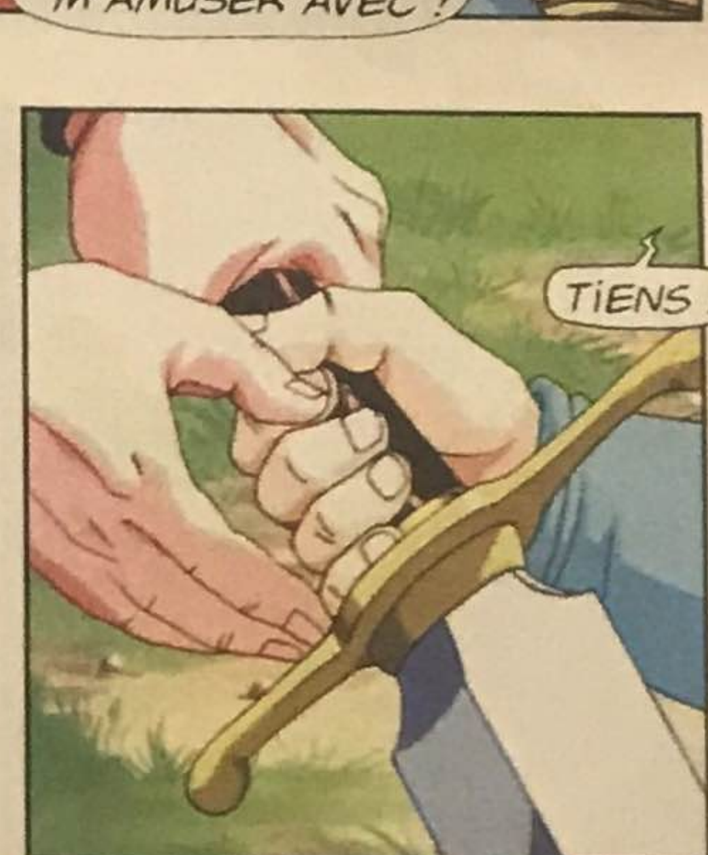
OOOOH...

TU VEUX BIEN ME PRÊTER TON ÉPÉE CINQ MINUTES ?

J'AI ENVIE DE M'AMUSER AVEC !

HEU... SI TU VEUX !

ATTENTION, ELLE EST TRÈS LOURDE !


TIENS !

AAAAAH...

BOUM !

TU AS RAISON ! ELLE DOIT PESER UNE TONNE !

HEIN ???
ÇA Y EST, J'AI TROUVÉ LE TRUC !

VVVV...

QUELLE ARME MAGNIFIQUE !

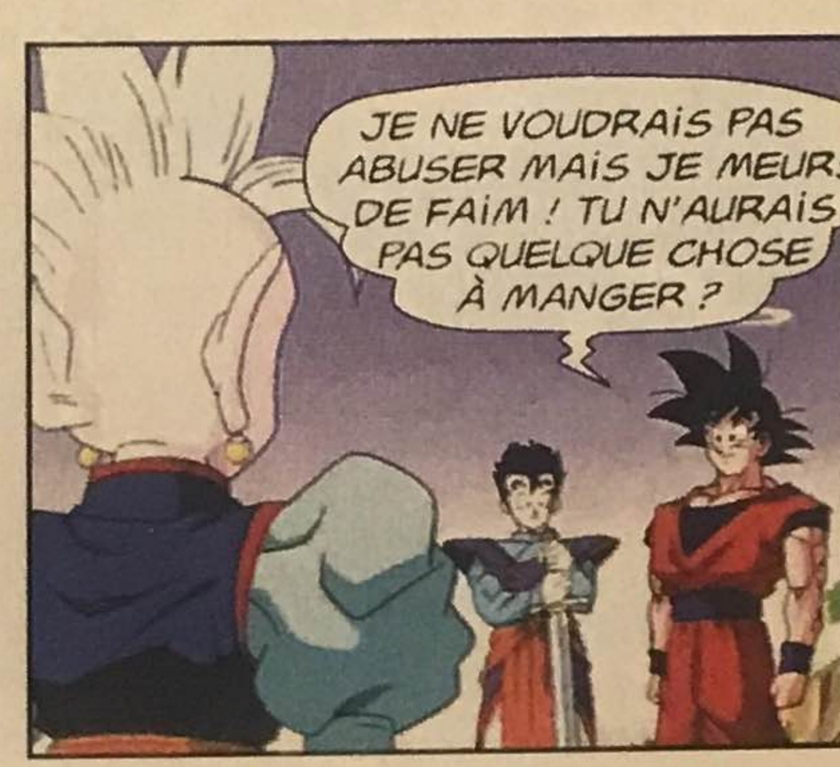
TU AS DE LA CHANCE !

DITES-MOI QUE JE RÊVE ! LE PÈRE EST ENCORE PLUS FORT QUE LE FILS !

S'IL TE PLAÎT, NEPTUNE, PUIS-JE RESTER ICI AVEC TOI JUSQU'À CE QUE LES CHOSES RENTRENT DANS L'ORDRE SUR TERRE ?

OUI, BIEN SÛR ! TU NOUS TIENDRAS COMPAGNIE !

MERCI, NEPTUNE !


JE NE VOUDRAIS PAS ABUSER MAIS JE MEURS DE FAIM ! TU N'AURAIS PAS QUELQUE CHOSE À MANGER ?

BIEN SÛR ! TU N'AS QU'À FAIRE UNE PAUSE !

SUIVEZ-MOI ! LA CANTINE N'EST PAS LOIN !

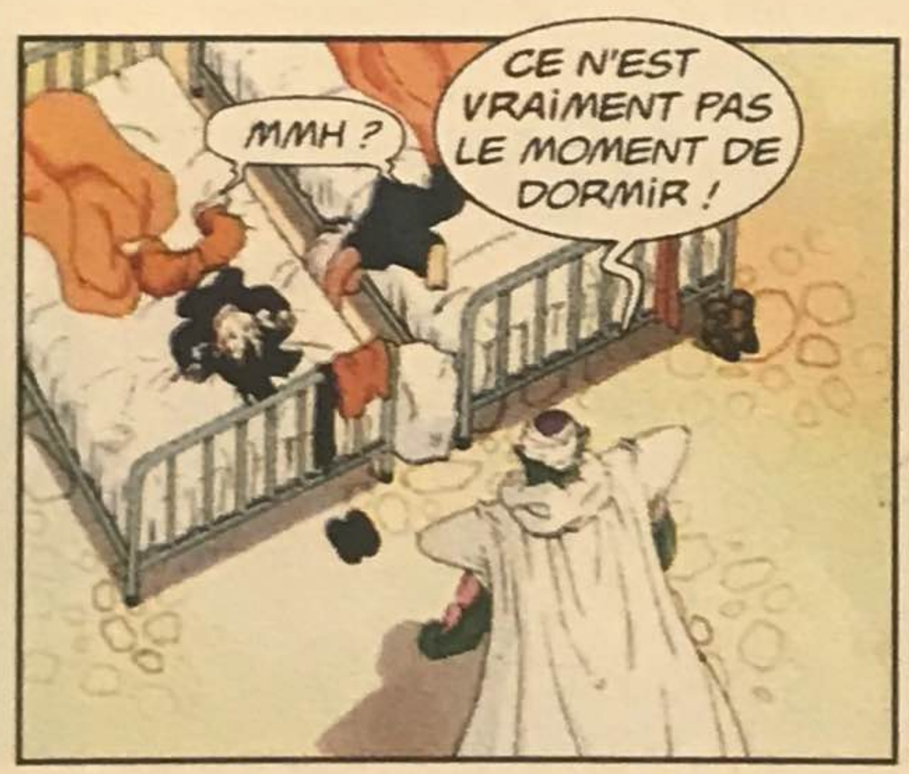
J'AI RESSENTI DES VIBRATIONS TRÈS FORTES TOUT À L'HEURE ! TU AS DÉPASSÉ LE STADE DE SIMPLE SUPER GUERRIER !

DÈS QU'ON AURA FINI LE GOÛTER, JE TE MONTRERAI COMMENT J'AI FAIT !

LE LENDEMAIN, DANS LE PALAIS DE DENDÉ...

RRRR...

DEBOUT !!!


MMH ?
CE N'EST VRAIMENT PAS LE MOMENT DE DORMIR !

PAF !

AÏE !!!

DÈS QUE VOUS VOUS SEREZ LAVÉS ET QUE VOUS AUREZ DÉJEUNÉ, VOUS REPRENDREZ L'ENTRAÎNEMENT ! C'EST CLAIR ?

OUI !!!

A suivre

NOUVEAUTÉS MELI-MELO

Dans deux jours, Noël. Vous avez encore le temps de choisir vos derniers cadeaux.

AU TELEPHONE

C'est magique ! Grâce à ces cartes Intercall, il est possible d'appeler Barbie mais aussi le Père Noël. Il vous suffit de composer le numéro vert et de suivre les indications mentionnées au dos de la carte et vous entendrez le père Noël vous raconter trois histoires. Et avec la carte Barbie vous pourrez en plus parler avec elle. Carte Père Noël : 30 F; le pack de 3 cartes Barbie : 119,90 F. Maisons de la presse.

LES AFFREUX Les G-L-L-O-Q

Ils débarquent ! Ils se collectionnent, sont 100 % affreux, déconseillés aux trouillards et on y joue dans toutes les cours de récré. 10 F la pochette. Points presse.

VIVE LE FROID

Pour les grands froids, ces adorables bottillons Gepy seront parfaits. Ils sont douillets et joliment décorés d'étoiles des neiges. 255 F. Liste des points de vente au 02 41 49 22 22.

DINOSAURES POUR CONSOLE

Les dinosaures de Jurassic Park débarquent sur votre console. C'est un jeu signé Game Boy et qui vous fera vivre de passionnantes aventures avec des espèces terrifiantes. 249 F. Magasins spécialisés, grands magasins.

BARBIE EMMENAGE

Barbie a une nouvelle maison ! Elle se monte très vite, se replie tout aussi rapidement et se transporte aisément. En plus, cette villa vous réserve plein de surprises. 450 F env. Détaillants, grands magasins.

ENQUETE POLICIERE

Avec «Scotland Yard», un jeu signé Ravensburger, vous partirez à la recherche de Mr X à travers les rues de Londres en métro, taxi ou bus. Un peu de stratégie et de chance et vous retrouverez l'inconnu ! 199 F env. Grands magasins, grandes surfaces, détaillants.

à voir & à lire

POUR RIRE

Junior le terrible est redoutable. Il ne sait faire que des bêtises et des mauvais tours. Il est en vidéo (Universal-CIC Vidéo) et vous fera mourir de rire. Une cassette idéale pour les vacances. 59 F. Magasins spécialisés, grandes surfaces.

LECTURES SYMPAS

Voici deux livres qui raviront les fous de dessins animés. Le premier, «Sailor Moon. La reine Nérénia», paraît aux éditions Glénat tandis que Disney Hachette Edition lance la collection Walt Disney Mystère avec six titres. 40 F et 26 F. Librairies, grands magasins.

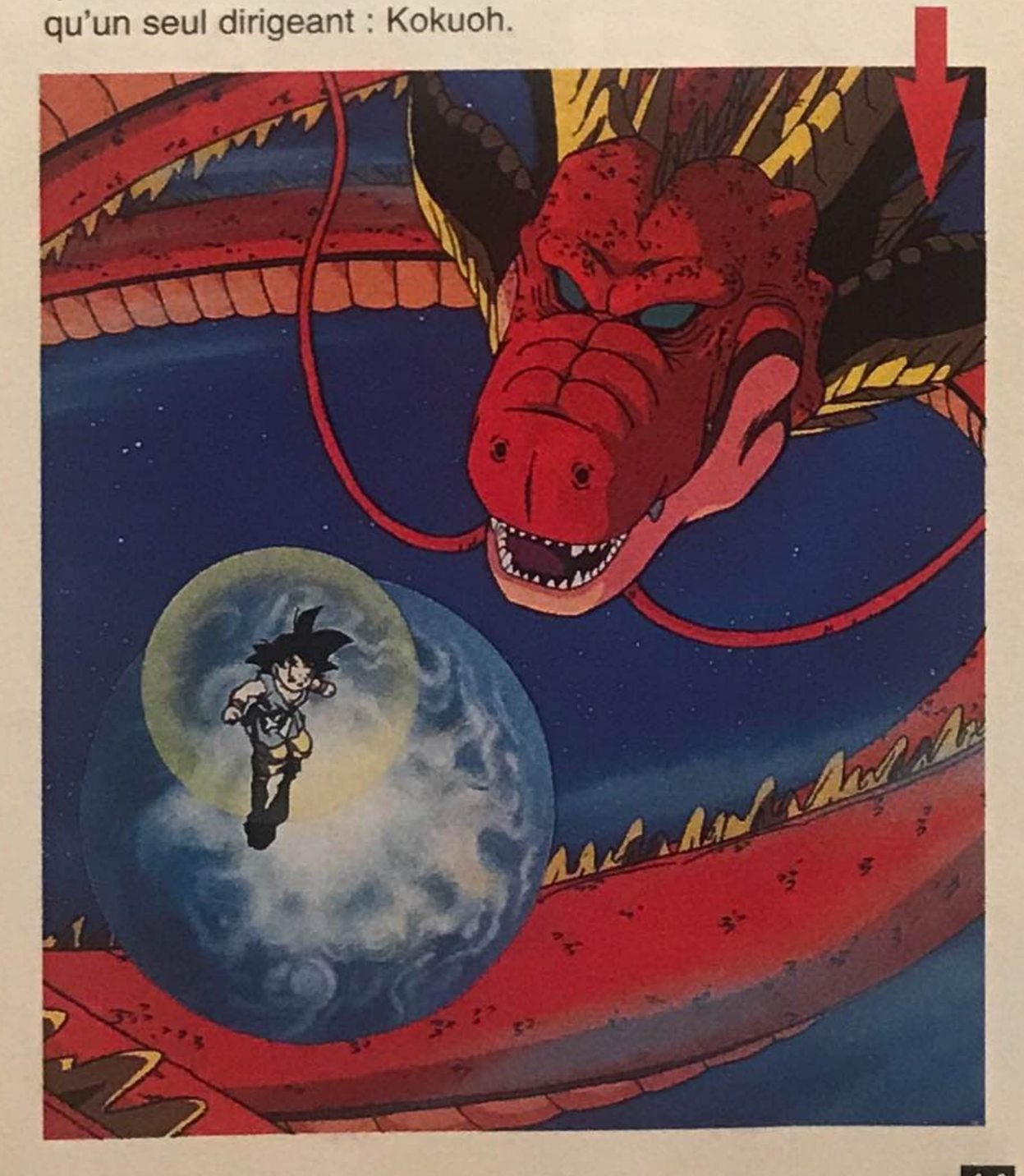
DRAGON BALL GT

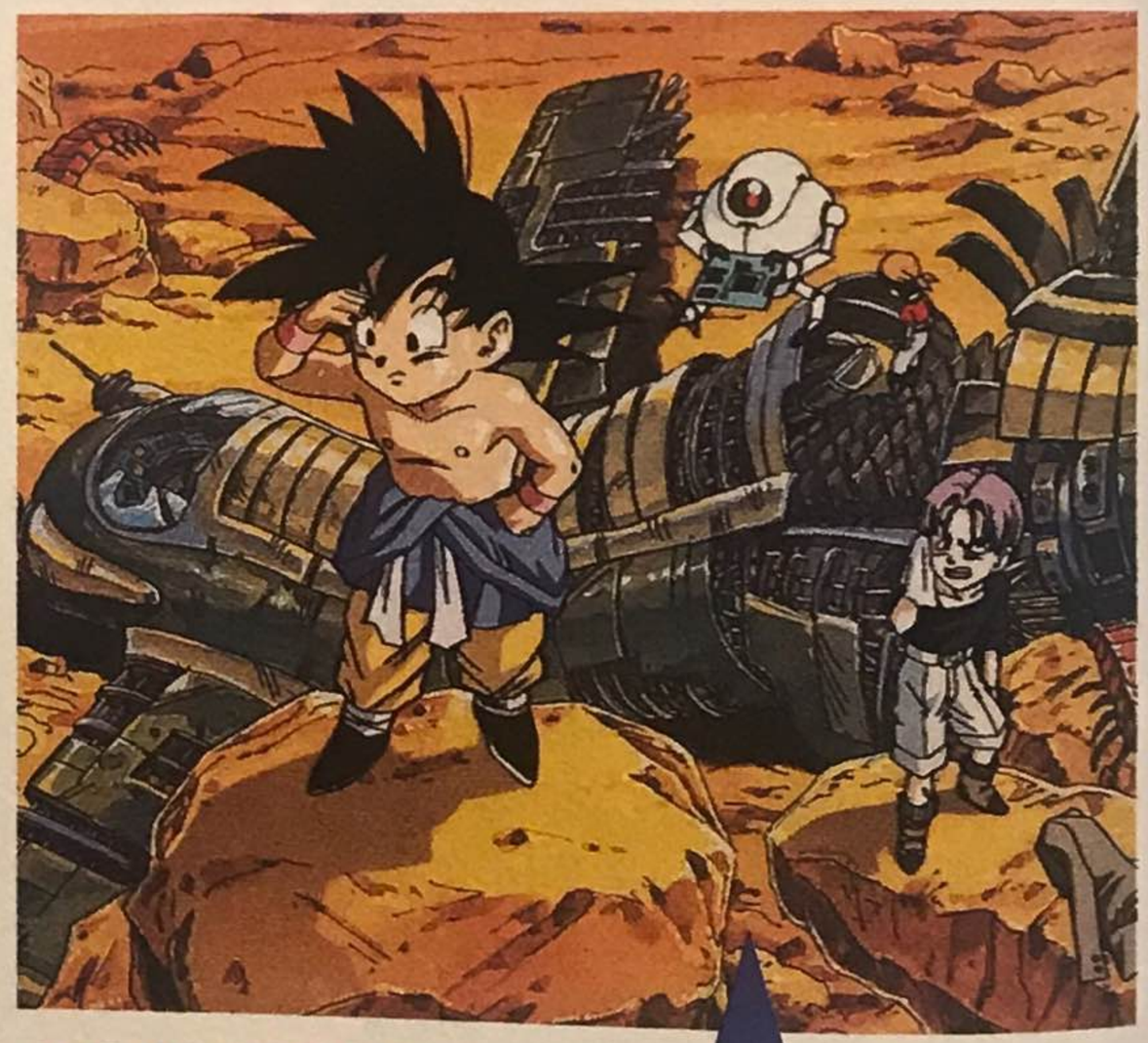
LE GRAND VOYAGE

Après que Sangoku ait été transformé en petit garçon par le dragon Shéron, il a dû quitter la Terre pour chercher les boules de cristal à travers l'espace. Durant sa quête, il a visité de nombreuses planètes... Voici lesquelles.

LA TERRE

C'est la planète qui a accueilli Sangoku après la destruction de Végéta, son monde d'origine. Les habitants de la Terre sont partagés en différentes races. On y trouve des humains ainsi que des êtres à la forme animale. La magie y est très présente mais les hommes ne sont pas des guerriers. Il n'y a qu'un seul continent et quatre grandes villes. La planète n'a qu'un seul dirigeant : Kokuoh.



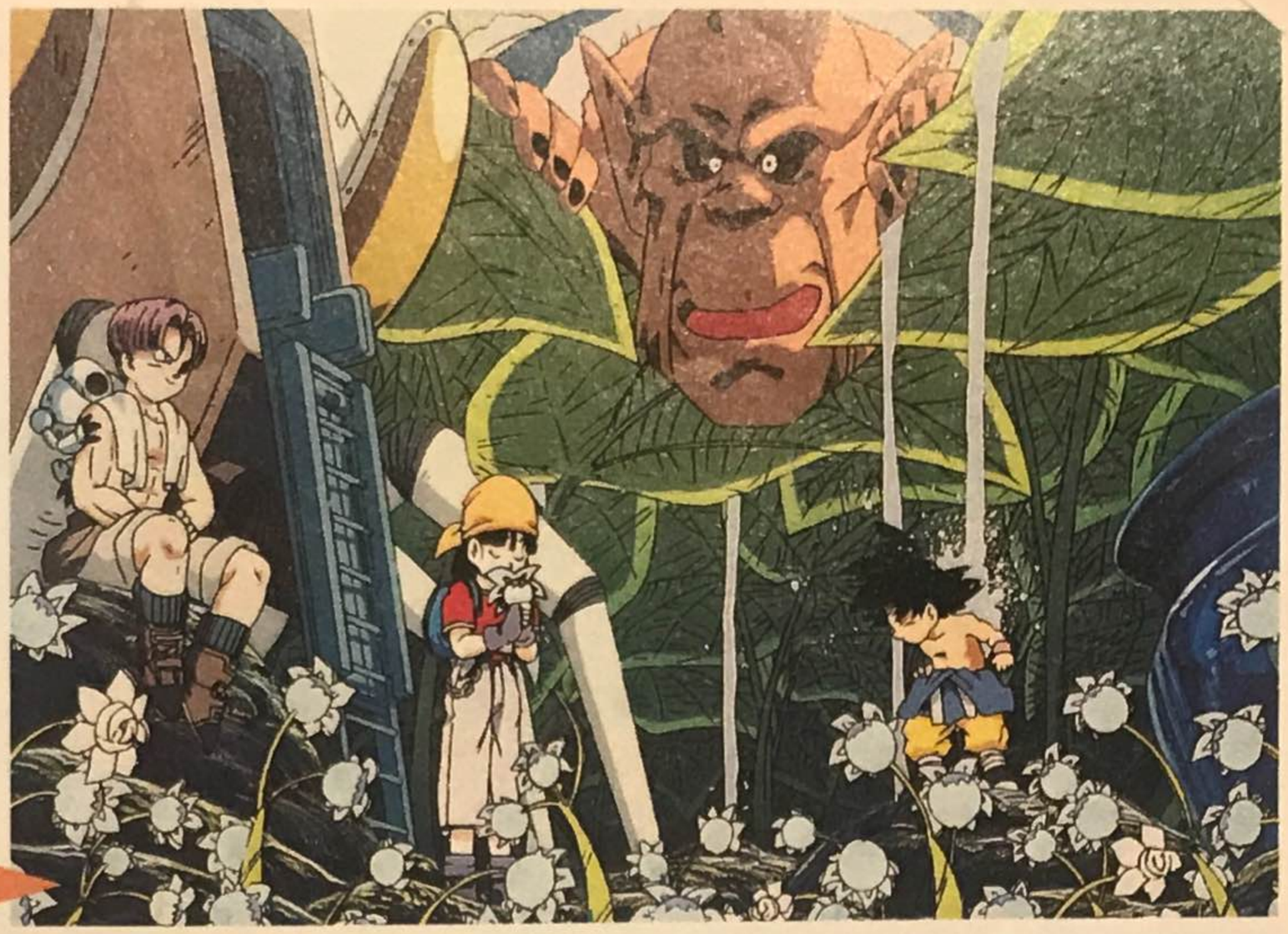


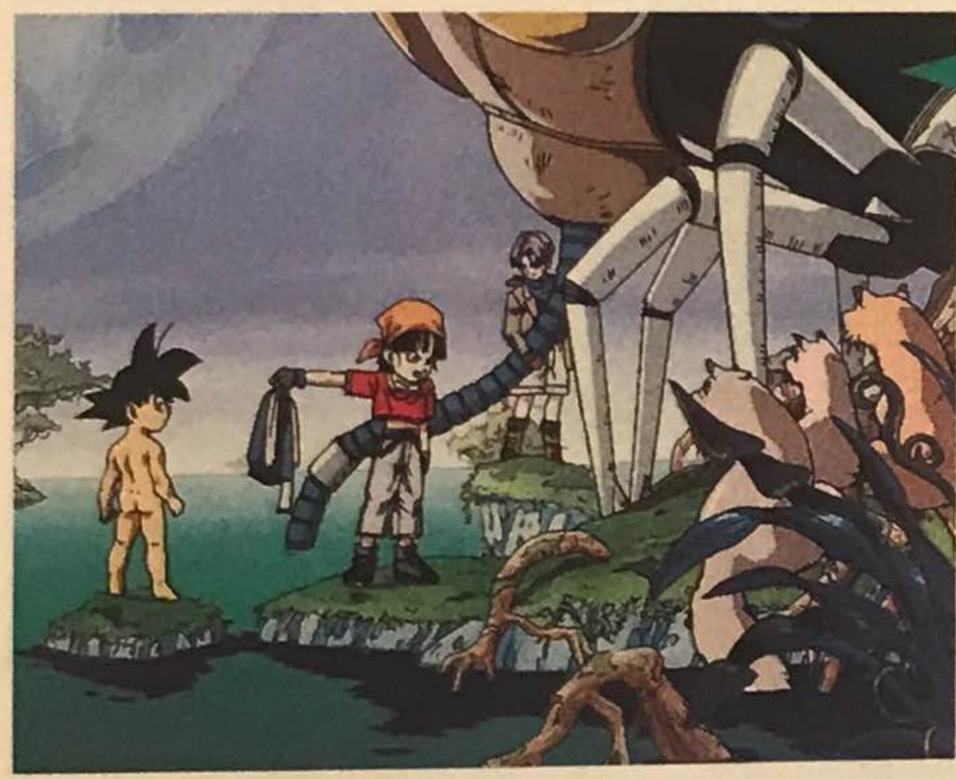
IMEGA

Sangoku, Pain et Trunks ont quitté la Terre alors que la construction de Tako, leur vaisseau, n'était pas achevée. Ils ont dû atterrir en catastrophe sur Iméga, une planète dirigée par Don Kya. C'est un dictateur prêt à tout pour gagner de l'argent. Il a créé des impôts faramineux pour rendre son peuple dépendant de lui. Sur Imega, tout est payant et très cher. Il n'y a pas de propriétaires et tout est en location. Sangoku et ses amis vont se retrouver prisonniers sur cette planète. En tentant de récupérer leur vaisseau, ils vont rencontrer Giru, un étrange petit robot qui va avaler le radar. Du coup, nos amis sont obligés de l'emmener avec eux durant leur grand voyage.

MONMARS

Après avoir quitté Imega, Giru repère une boule de cristal sur la planète Monmars. Ce monde est gigantesque, tout y est de taille démesurée. Pain va être prise pour une abeille et emmenée dans un essaim. Sangoku et Trunks vont trouver la boule de cristal qu'ils cherchent coincée dans une pomme géante. Un autochtone de cette planète, mesurant une quizaine de mètres, ramasse le fruit et le mange. Mais la boule de cristal se coince dans une dent gâtée et il hurle à la mort. Sangoku pénètre dans la bouche du géant et, à l'aide d'un kaméhamé, arrache la dent. Pour remercier nos amis, le géant leur remet sa dent contenant la boule coincée.





KELBO

Sangoku, Trunks et Pain vont arriver sur Kelbo pour trouver une boule de cristal. Cette planète magnifique est très verdoyante et ses habitants vivent encore à l'époque moyenâgeuse. Sangoku et ses amis arrivent dans un petit village menacé par un monstre du nom de Zuhnamer. Celui-ci a le pouvoir de faire trembler la terre à l'aide de ses moustaches. Pour calmer sa furie et l'empêcher de tout détruire, les villageois doivent régulièrement lui donner une épouse. Nos amis débarquent en pleine préparation des festivités. Lemu, la fille du chef du village, a été choisie pour être la prochaine victime. Ils remarquent la boule de cristal qu'ils recherchent autour du cou de la jeune fille et lui proposent de l'aider à se débarrasser du monstre en échange de la boule. Trunks va se faire passer pour une fille afin que Zuhnamer le conduise à sa tanière. Durant le sommeil du monstre, ils vont lui couper une moustache et ainsi le rendre inoffensif.

BIHE

Nos amis poursuivent Donpara, Bonpara et Sonpara à travers l'espace. Ces trois étranges guerriers ont volé leur boule de cristal et se cachent sur Bihe, une planète creuse. Dans ce monde, l'activité se passe en sous-sol. Bihe est en effet formée d'un grand nombre de galeries habitées par des vers géants nommés les Moomas. Ces vers détestent le bruit et vont s'en prendre au Tako. Donpara, Bonpara et Sonpara vont les égarer dans les galeries et retourner à leur quartier général. Mochy Mochy, leur chef, les oblige à retourner sur Bihe afin de récupérer les boules de cristal qu'ils ont laissées là-bas. Sangoku et Trunks vont les piéger.

ROUDO

C'est la planète où vit Mochy Mochy, le supérieur de Donpara, Sonpara et Bonpara. Il est à la tête d'une immense secte qui l'aide à redonner vie à Lourd, leur dieu légendaire. Mochy Mochy va capturer Pain et la transformer en poupée miniature. Trunks et Sangoku se rendent sur Roudo pour la sauver. Mochy Mochy lâche d'abord sur eux un lion géant que Sangoku élimine sans peine. Puis son fouet s'anime, il devient un guerrier du nom de Moshi et peut déplacer des objets par la pensée. Le docteur Myu fait sa première apparition sur Rondo afin de donner vie à Lourd pour qu'il détruise nos amis. Pain indique à Sangoku où se trouve le point faible de Lourd et ils réussissent à le détruire.

ROUDEZE

Giru a repéré une boule de cristal sur une planète déserte. Là-bas, il n'y a que du sable et la température est en permanence de 40 degrés. A leur arrivée, nos amis sont attaqués par un vers des sables qui endommage le vaisseau. Pendant que Trunks répare les dégâts et que Sangoku s'occupe du vers, Pain fait une fugue. Elle part seule à la recherche de la boule de cristal et s'écroule dans le sable, épuisée par un combat contre un vers. Elle est sauvée par Giru qui va la conduire à la boule de cristal.

M2

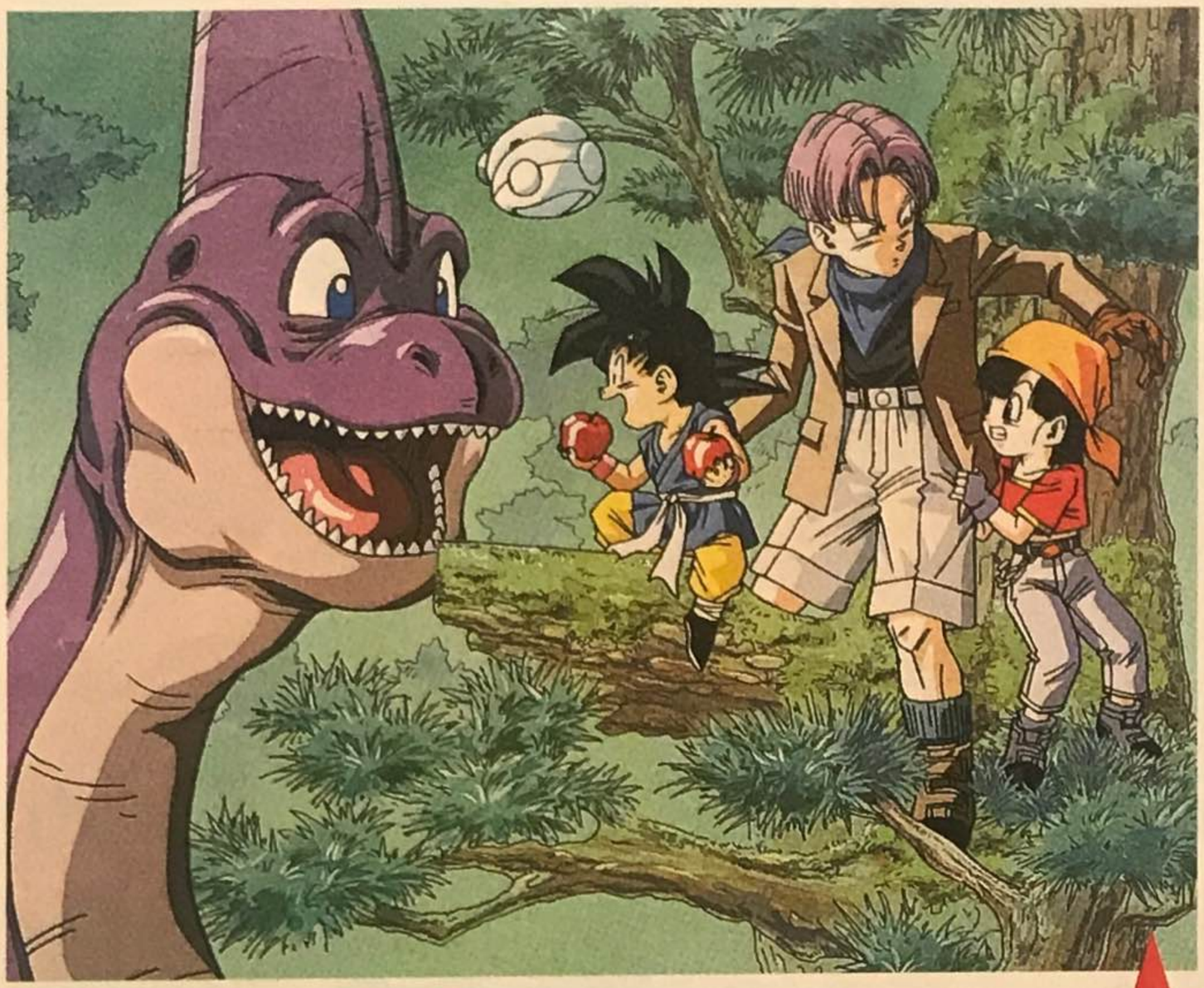
En réalité, elle s'appelle Mutant Mécanique M2. Il y a très longtemps, elle était habitée par des êtres humains. Mais l'un de ses savants, le docteur Myu, assoiffé de vengeance, détruira tous les autochtones pour les remplacer par des machines. Sur M2, tout est artificiel. Cette planète n'est habitée que par des robots intelligents. Elle est dirigée par Ryld, le premier commandant de Myu. Il a le pouvoir de fusionner avec la planète et de transformer sa surface à volonté. Giru est issu de cette planète, il fait d'ailleurs partie de la race la plus primitive de M2. Il va trahir nos amis en les conduisant là-bas pour les remettre à Ryld, son supérieur.

FOREST

En débarquant sur cette planète, nos amis y découvrent une végétation luxuriante. En fait, c'est une immense jungle où vivent d'énormes animaux féroces. Sangoku découvre une des boules cachée sous un tigre géant. En tentant discrètement de la récupérer, il réveille le monstre qui les attaque. Trunks, Sangoku, Pain et Giru réussissent à lui échapper en s'envolant au dernier moment du haut d'un précipice. En les poursuivant, le monstre tombe et il ne leur reste qu'à récupérer la boule.

PITAL

Pital est en fait une planète-hôpital. Là-bas, on soigne les malades qui peuvent y passer leur convalescence en toute tranquillité. Sangoku et nos amis partent chercher une boule de cristal dans un vaisseau sur le point de s'écraser dans un soleil. Mais, à l'intérieur, ils trouvent un blessé qu'ils amènent sur Pital pour qu'il soit soigné. Cet être va s'avérer être Baby qui prend possession du corps d'un médecin. Grâce à cette nouvelle forme, il va tenter de posséder Trunks qui le repousse. Baby quitte alors Pital pour la Terre où tout le monde ignore son existence.



HELADE

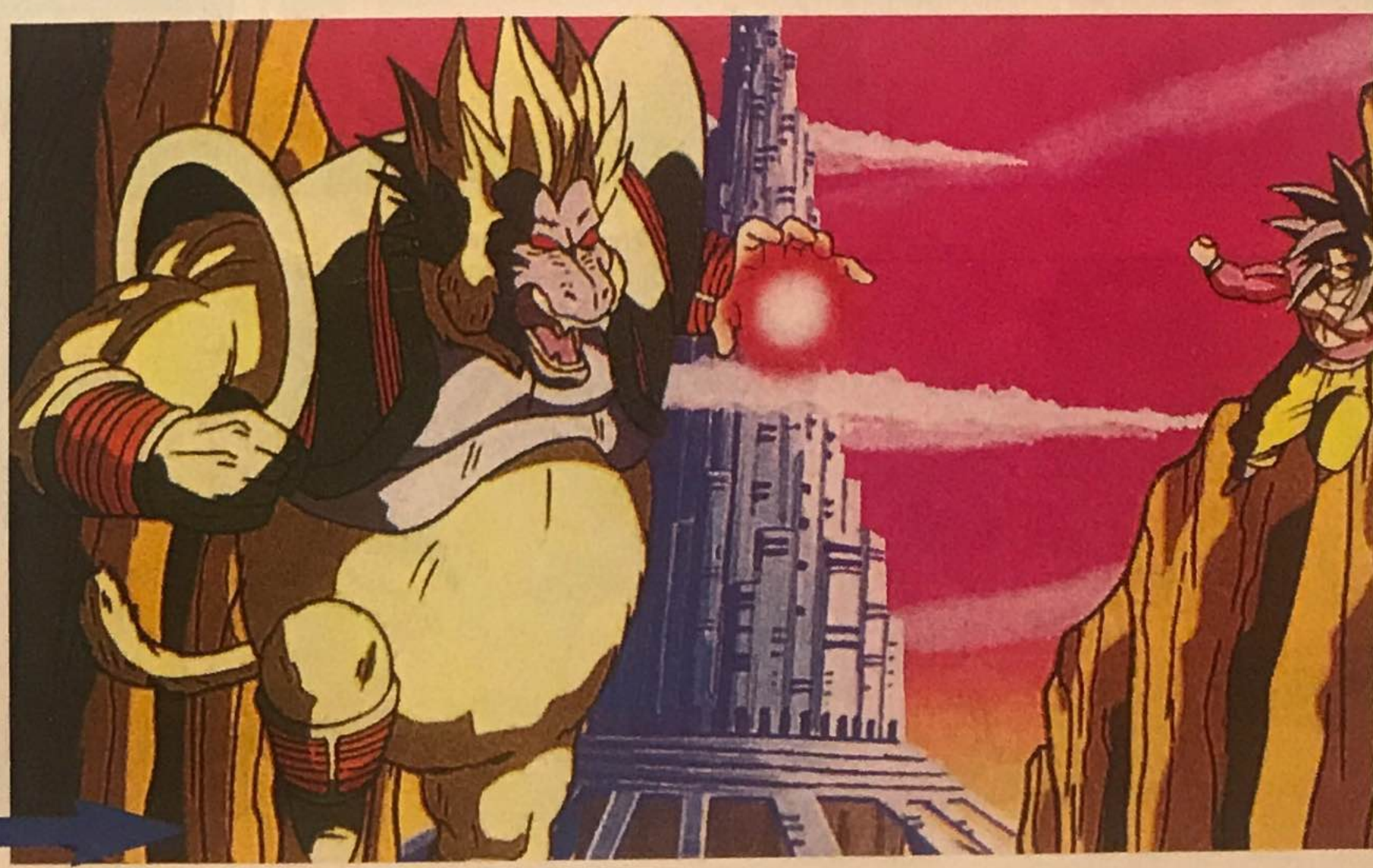
Nos amis auront beaucoup de mal à récupérer la dernière boule se trouvant sur cette planète. En fait, Helade est une immense boule de glace, il y neige en permanence et la température atteint par endroits moins 100 degrés. Nos amis vont devoir chercher dans la neige et le froid la dernière boule.

JURASSIC

Cette planète est peuplée de dinosaures en tout genre et très dangereux. Nos amis vont devoir faire face à un Tyrannosaurus Rex qui a avalé une boule de cristal. Pour la récupérer, Sangoku entre dans le ventre de la bête et, en sortant, produit un immense trou qui fait perdre au monstre toutes ses capacités.

TSUFUR

C'est la planète d'origine de Baby. Elle était habitée en majorité par des scientifiques qui possédaient une technologie très pointue. Ils furent attaqués par les guerriers de l'espace qui les exterminèrent et s'emparèrent de leurs inventions. Baby réussit à s'enfuir et rencontra Myu qui lui donna le moyen de se venger. Baby demanda au dragon de faire revivre Tsufur juste à côté de la Terre et utilisa des humains pour la repeupler.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

LA GROTTE INFERNALE (2)

Résumé : Hagen de Mérak affronte Hyoga, le chevalier du Cygne. Ils ont tous deux un lien d'amitié avec Flamme, la sœur de la princesse Hilda de Polaris.

© 1994 NAOKO TAKEUCHI /KODANSHA - TOEI ANIMATION

JE VEUX ÊTRE CAPABLE DE VOUS PROTÉGER !

C'EST VRAIMENT TRÈS GENTIL DE TA PART !

J'AI TOUJOURS ÉTÉ À SES CÔTÉS DEPUIS SON ENFANCE !

JE SUIS SÛR QU'ELLE NE M'AURAIT JAMAIS DISSIMULÉ QUOI QUE CE SOIT !

DIS-MOI... ES-TU LE PLUS FORT DU MONDE ?

HEU... JE NE SAIS PAS !

HAGEN, JURE-MOI DE TOUJOURS PROTÉGER LE ROYAUME D'ASGARD, MA SŒUR ET MOI !
JE LE FERAI AU PÉRIL DE MA VIE !

FLAMME !...

...J'ESPÈRE QUE TU N'ES PAS ENCORE EN TRAIN DE TOURMENTER CE PAUVRE HAGEN !

NON, IL VIENT JUSTE DE ME JURER QU'IL PROTÉGERA LE ROYAUME D'ASGARD ET NOUS DEUX ÉGALEMENT !

SA FIDÉLITÉ NE ME SURPREND PAS DU TOUT !

J'AI UNE ENTIÈRE CONFIANCE EN VOUS !

...IL EST BON DE SE SAVOIR PROTÉGÉE !

J'AI JURÉ À LA PRINCESSE FLAMME QUE JE LA PROTÉGERAI, ELLE ET SA SŒUR ! ET JE N'AI QU'UNE PAROLE !

ET MOI, J'AI JURÉ QUE QUOI QU'IL ARRIVE...

...JE SAUVERAI SA SŒUR DU MALÉFICE DONT ELLE EST LA PROIE !

FLAMME, JE TIENDRAI PAROLE !
PRINCESSE, JE SUIS VOTRE SERVITEUR !

POUR ELLE ET POUR ATHÉNA, JE DOIS M'EMPARER DE CETTE PIERRE À TOUT PRIX !

AU MÊME MOMENT...
JE ME DEMANDE SI HYOGA ET SHUN ONT DÉJÀ RÉUSSI À ATTEINDRE LE PALAIS DE LA PRINCESSE HILDA !

OH, LE PALAIS ENFIN !

COURAGE !... JE N'EN SUIS PLUS TRÈS LOIN !

PENDANT CE TEMPS...
FSSSS...

FSSSS...

PAR LE TONNERRE DE L'AUBE !!!

PAR LA FUREUR DU VOLCAN !!!

FSSCHHHH...

OH NON !!!

FSSCHHHH...

AH ! AH ! AH !

LE TONNERRE DE L'AUBE N'A EU AUCUN EFFET SUR LUI, C'EST INSENSÉ !

NON SEULEMENT IL PEUT LANCER UNE ATTAQUE GLACIALE...

MAIS AUSSI UN SOUFFLE BRÛLANT COMME UN VOLCAN !

ET JE TE RÉSERVE ENCORE D'AUTRES SURPRISES !

QU'EST-CE QUE TU VEUX DIRE ?

TU VERRAS !

SI TU TIENS À T'EMPARER DU SAPHIR D'ODIN, IL FAUDRA QUE TU VIENNES LE CHERCHER !

ATTENDS !... OÙ VAS-TU ?

HAGEN ! OÙ ES-TU ?

MONTRE-TOI !!!

MAIS ?! IL FAIT DE PLUS EN PLUS CHAUD !

JE N'ARRIVE PAS À CROIRE QU'IL EXISTE UN ENDROIT PAREIL AU MILIEU DE CETTE TERRE GELÉE !

AH ! AH ! AH !... JE T'ATTENDAIS, CHEVALIER ! BIENVENUE AU CŒUR DU VOLCAN !

C'EST ICI LE SEUL ENDROIT DU ROYAUME D'ASGARD À NE PAS ÊTRE RECOUVERT PAR LES GLACES ÉTERNELLES !

ET DIRE QU'IL FAIT UN FROID TERRIBLE DEHORS !

EH BIEN, TU TRANSPIRES ?! TU AS TROP CHAUD OU TU AS TROP PEUR ?

TAIS-TOI !

CESSE DE T'ENFUIR, BATS-TOI !... MAIS PEUT-ÊTRE REDOUTES-TU D'ÊTRE VAINCU ?

AH ! AH ! AH !

JE N'AURAI AUCUN MAL À TE TERRASSER ET À TE PLONGER DANS LE MAGMA BOUILLANT !

NI LA POUSSIÈRE DE DIAMANT, NI LE TONNERRE DE L'AUBE N'ONT RÉUSSI À LE TOUCHER !

IL VA FALLOIR ÊTRE EXTRÊMEMENT PRUDENT !

D'HABITUDE, LES GENS SUFFOQUENT ICI EN QUELQUES MINUTES !

...POUR TOI QUI AS ÉTÉ ÉLEVÉ EN SIBÉRIE, CETTE CHALEUR DOIT ÊTRE PARTICULIÈREMENT INSUPPORTABLE !

FSSSSS...

FSSCHHHH...

OOOOOH...

J'AI DU MAL À ME CONTRÔLER AVEC CETTE CHALEUR TORRIDE !

OOOOH...

EN GARDE !!!

NOOON !!!

FSSCHHHH...

AAAAH...

BOUM !

AH ! AH ! AH !

OOOOH...

À PRÉSENT, TA FIN EST PROCHE, CHEVALIER !

OOOH...

FSSCHHHH...

FSSSS

AAAAH...

AU MÊME MOMENT...
OH !
KIKI, QU'EST-CE QUI T'ARRIVE ?

PAS DE DOUTE ! C'EST BIEN LA COSMO-ÉNERGIE DE HYOGA !

Fin de l'épisode

SAILOR STAR

Camille, la fille de Bunny et Bourdu venue du futur, a disparu au début de cette nouvelle série. Elle est restée quelque temps avec sa mère jeune pour apprendre à se défendre car, dans le futur, il n'y a pas de violence. A compter de cet épisode, un nouveau personnage va faire son apparition dans la série : elle ressemble beaucoup à Camille mais personne ne sait qui elle est et d'où elle vient. Elle s'appelle Chibi Chibi.

RÉSUMÉ DU PRÉCÉDENT ÉPISODE

Seiya va inviter Bunny à passer une journée avec lui. Pour se changer les idées et ne plus s'inquiéter de la disparition de Bourdu, elle accepte. Mais elle a du mal à s'entendre avec lui et ils finissent la journée dans une boîte de nuit tenue par un ami de Seiya. Sailor Iron Mouse, qui vit ses dernières heures, décide de s'attaquer à Seiya pour remonter dans l'estime de sa maîtresse. Bunny et Seiya fuient son attaque et partent se cacher chacun de leur côté afin de se transformer en guerrières. Seiya, devenu Sailor Star, se rend compte que Sailor Moon Eternelle et Bunny ne font qu'une. Ils n'auront pas le temps de faire grand-chose contre Iron Mouse. Sa maîtresse, Shadow Galaxia, fait son apparition et l'élimine sous les yeux effrayés des Sailors Star et de Sailor Moon. Il ne restera plus de Iron Mouse que ses deux bracelets, avec lesquels Shadow Galaxia repartira.

En rentrant chez elle, Bunny va apprendre de sa mère qu'elle a une petite sœur du nom de Chibi Chibi.

L'ARRIVEE DE CHIBI CHIBI

Bunny, plus triste que jamais, vient de poster une nouvelle lettre pour son bien-aimé Bourdu. Depuis son départ pour les Etats-Unis, elle n'a aucune nouvelle de lui et elle est très inquiète. Depuis cet épisode dans la boîte de nuit avec Seiya, son esprit est de plus en plus troublé. Elle a peur d'oublier Bourdu et prie pour que, cette fois, il écrive.

Haut dans le ciel, d'étranges plumes enveloppent une drôle de petite fille aux cheveux rouges. Elle descend du ciel, accrochée à un parapluie. Shadow Galaxia est furieuse. Dans ses mains, elle tient trois étoiles rapides qui correspondent à celles des princesses des trois derniers mondes qu'elle a visités. Elle convoque alors l'une de ses guerrières. Il s'agit de Sailor Aluminium Siren qui va remplacer Iron Mouse. Shadow Galaxia lui demande de ne pas la décevoir.

Dans un jardin public, Bunny a réuni toutes ses amies. Elle leur explique ce qui s'est passé dans la boîte de nuit avec Shadow Galaxia. Elles sont inquiètes et se demandent si les Star Lights ne sont pas mêlées à tout cela. Bunny hausse alors le ton et leur explique que ces étranges guerrières lui ont sauvé la vie et qu'elles ne peuvent donc pas être des ennemies.

Sylvana (Sailor Pluton), qui vient d'arriver sur les lieux, interrompt la réunion. Elle leur dit qu'elle ne sait pas si les Star Lights sont dangereuses mais qu'une force maléfique très puissante s'approche à grands pas de la Terre et qu'elle vient de pénétrer dans notre galaxie.

Après la réunion, Bunny rentre en compagnie de Luna et réfléchit à tout cela. Elle se sent de plus en plus seule et s'asseoit quelques minutes pour réfléchir.

Elle pense à la poignée de main amicale que

Aluminium et Lead Crow vont enlever un commissaire afin de savoir si ce n'est pas dans son étoile rapide que se cache la princesse.

Sailor Star Fighter lui a donnée. Tout à coup, une voix qui lui semble connue l'interpelle. Elle lève la tête et pense à Camille.

Bunny se retourne pour découvrir une adorable petite fille aux cheveux rouges qui lâche son parapluie à cause du vent. Bunny le rattrape et le rend à la petite fille en lui disant qu'elle est très mignonne.

Bunny poursuit alors son chemin pour rentrer chez elle. Elle est arrêtée sur la route par Luna qui l'informe que la petite fille de tout à l'heure les suit à distance. Bunny va la voir et lui demande son nom. La fillette répond : "Chibi" (qui signifie "petite). Bunny renouvelle sa question mais la fille ne cesse de répondre : "Chibi, Chibi". Désespérée, Bunny se baisse pour parler à Luna : peut-être la fillette s'appelle-t-elle ainsi, finalement. Lorsqu'elles relèvent la tête, la petite fille a disparu.

Les Sailors Star vont intervenir pour sauver le commissaire et faire fuir Aluminium et Lead Crow.

Sailor Aluminium et Sailor Lead Crow vont recevoir les bracelets de Iron Mouse. Elles vont les utiliser pour chercher les étoiles rapides et transformer leurs victimes en monstres.

Personne ne sait qui est en réalité Chibi Chibi. Les Sailors pensent qu'elle doit être la fille de Camille.

Les Sailors Star se sont rangées du côté de Sailor Moon. Elles l'aident maintenant à arrêter les créatures de Aluminium et Lead Crow.

Ailleurs, dans un appartement, Aluminium Siren se fait passer pour une employée de bureau. Sailor Lead Crow, qui l'a rejointe, tente de lui expliquer quelques trucs importants pour faire une parfaite humaine. En vain. Aluminium a un gros défaut : elle adore la nourriture terrestre et passe son temps à manger, ce qui désespère sa collègue.

CONTRE ALUMINIUM ET LEAD CROW

Bunny arrive enfin chez elle. Elle ouvre la porte et découvre que la petite fille de tout à l'heure s'y trouve. Sa mère apparaît alors et lui reproche d'avoir laissé sa petite sœur seule. Elle lui dit que Chibi Chibi est encore une enfant et qu'elle aurait dû la raccompagner. Puis la mère de Bunny emmène Chibi Chibi dans un grand magasin... Bunny appelle aussitôt les filles et leur explique la situation.

Elles suivent la mère de Bunny tout en se demandant qui peut bien être cette étrange petite fille. Comme elle a réussi à se faire adopter, de la même façon que Camille l'avait fait, elle doit forcément venir du futur. Mathilde émet l'hypothèse qu'il pourrait s'agir de la fille de Camille venue du futur. Pour Bunny, ce serait alors sa petite-fille.

Sylvana fait alors irruption et déclare que, qui elle soit, les Sailors doivent tout faire pour la protéger. C'est alors que la mère de Bunny sort du magasin, affolée, en demandant si personne n'a vu une petite fille aux cheveux rouges. Bunny se lance alors à sa recherche et découvre Chibi Chibi en compagnie d'un policier. En s'approchant de lui, elle se rend compte qu'il s'agit de Seiya qui fait un stage pour les besoins de son travail.

Il raccompagne Bunny et Chibi Chibi au commissariat où les attendent la mère de Bunny et les deux autres Three Lights. Le petit groupe ne voit pas qu'ils sont épiés par deux étranges femmes. Il s'agit d'Aluminium et Lead Crow. Quand le commissaire sort dans la cour, les deux filles le suivent et l'attaquent. Aluminium utilise les bracelets d'Iron Mouse pour faire apparaître son étoile rapide. Bunny, qui est sortie du commissariat, est rejointe par Sylvana.

Elles entendent les cris du commissaire venant de la cour et s'y rendent aussitôt. Bunny et Sylvana se transforment en Sailors et s'approchent de Sailor Aluminium. Cette dernière sort une carte de visite et la tend à Bunny, étonnée.

Pendant qu'elle se présente, Sylvana lève son sceptre et lance son attaque. Aluminium et Lead Crow l'évitent et disparaissent dans une cabine téléphonique. Le commissaire, transformé en robocop, sort son pistolet et attaque Sailor Moon et Sailor Pluton. Elles n'ont pas le temps de réagir car les Star Lights arrivent et mettent le robocop hors service. Bunny fait apparaître son sceptre et lance son attaque spéciale qui redonne sa forme originale au commissaire.

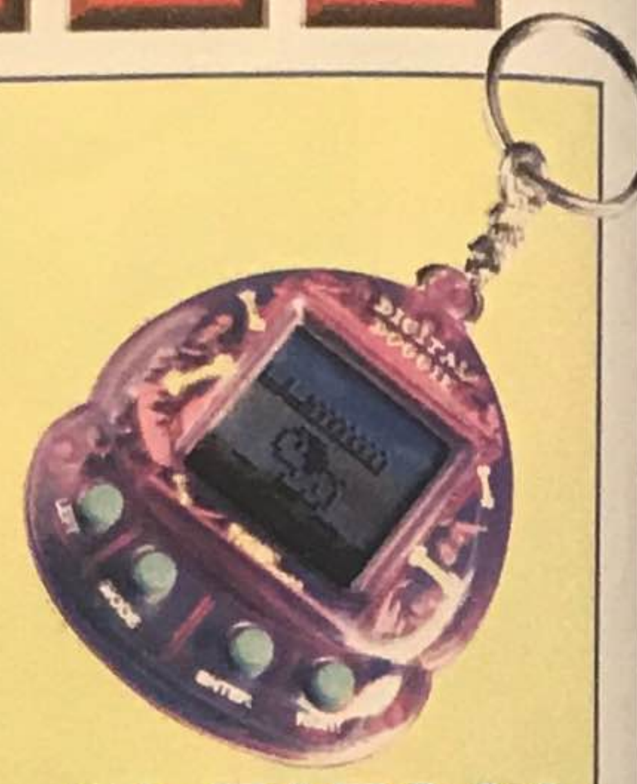
Les Three Lights font un stage dans la police. Ils vont aider Bunny à retrouver Chibi Chibi qui s'est égarée.

GRAND JEU DOROTHEE

A GAGNER

1 TELEVISEUR 16/9

100 DISQUES
"15 ans d'amour"

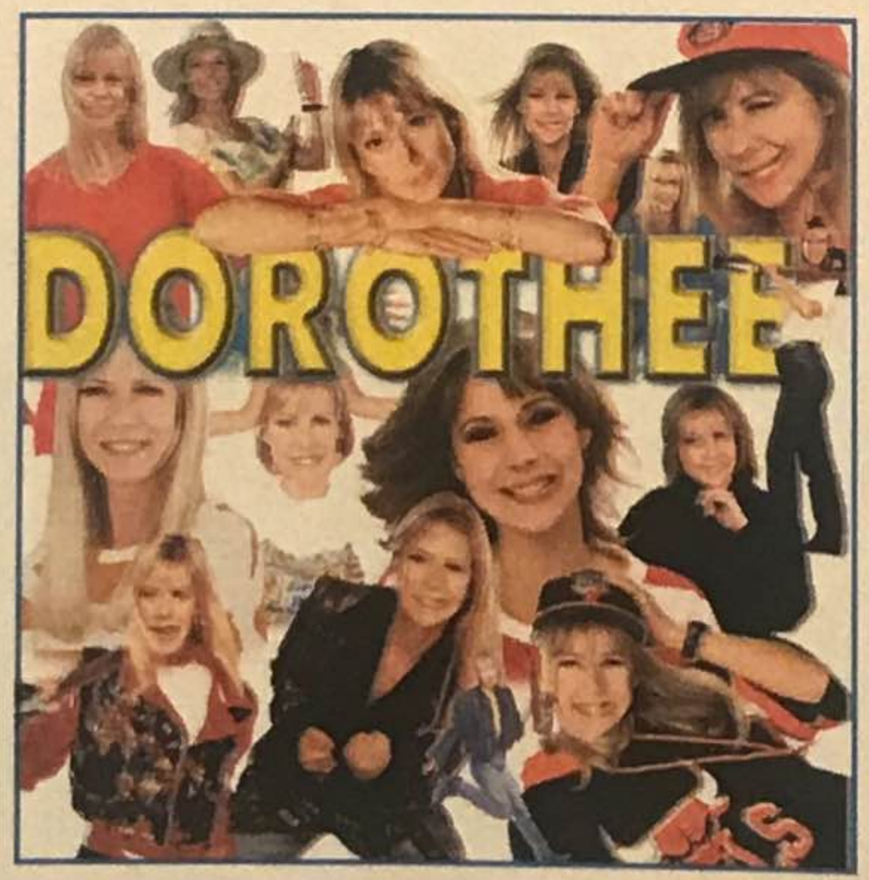


50 ZAZOOS

Classez dans l'ordre vos 3 chansons préférées de l'album

"15 ans d'amour"
La compil' de tous ses tubes

1. HOU LA MENTEUSE
2. ROX ET ROUKY
3. LA VALISE
4. LES SCHTROUMPFS
5. POUR FAIRE UNE CHANSON
6. LES PETITS EWOKS
7. ALLO ALLO MR L'ORDINATEUR
8. VIVE LES VACANCES
9. MAMAN
10. DOCTEUR
11. ATTENTION DANGER
12. LA MACHINE AVALE
13. CHAGRIN D'AMOUR



14. TREMBLEMENT DE TERRE
15. NICOLAS ET MARJOLAINE
16. LES NEIGES DE L'HIMALAYA
17. LE COLLEGE DES CŒURS BRISES
18. UNE HISTOIRE D'AMOUR
19. TOUTES LES GUITARES DU ROCK'N ROLL
20. 2394
21. DES MILLIONS DE COPAINS
22. TOUTES LES CHANSONS DU MONDE
23. BONHEUR CITY

Les 3 titres les plus cités donneront la bonne réponse, un tirage au sort déterminera le 1er prix et les 150 gagnants.

BULLETIN-RÉPONSE

A renvoyer jusqu'au 31 janvier 1997 à : **AB Disques VPC, 144, av. du Président Wilson, 93210 Saint-Denis-La-Plaine.**

Mon classement est :

1 ..... 2 ..... 3 .....

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Ville ..... Code postal ..... Age .....

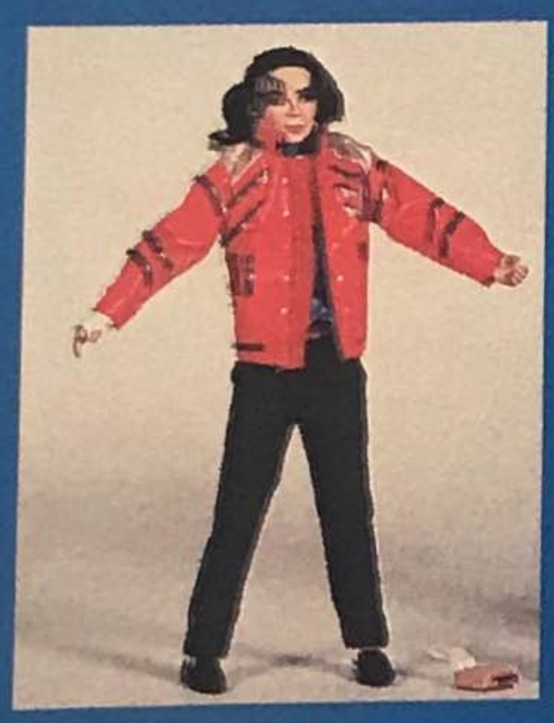
JOUEZ ET GAGNEZ

10 POUPÉES MICHAEL JACKSON

Spécial Noël

Pour vous Michael Jackson chante deux de ses plus grands succès "Beat it" et "Black or white" en entier

Avec une tenue différente pour chaque chanson



Pour gagner, classez dans l'ordre les portraits de Michael en commençant par le plus ancien.

A

B

C

D

BULLETIN-REPONSE

A renvoyer à :
"Dorothée Magazine les jeux", 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex.
Trouvez la réponse. Vous avez jusqu'au lundi 29 décembre pour envoyer votre bulletin. Les premières bonnes réponses seront récompensées.

A.....B.....C.....D.....

NOM..... PRENOM.....

RUE.....

.....

VILLE..... CP.....

AGE..... TEL.....

DRAGON BALL GT

Sangoku est un extraterrestre issu de la planète Végéta dont les habitants s'appellent les guerriers de l'espace. Non seulement ils sont nés pour se battre mais, en regardant la pleine lune, ils peuvent se transformer en gorilles de près de douze mètres de haut et possédant une puissance trois fois supérieure à la normale. Dans cet épisode, Sangoku s'est transformé en gorille. Etant donné sa grande puissance en Super Guerrier, sa forme de gorille s'est modifiée : il a le pelage blond comme un Super Guerrier et peut lancer des rayons et des boules d'énergie.

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Blessé par Baby-Végéta, Oub fusionne avec Boubou. Il devient alors Super Oub et se lance à la poursuite de Baby. Super Oub envoie un rayon d'énergie sur Baby pour le transformer en barre de chocolat. Mais Baby retourne son attaque contre son adversaire et le mange. Sangoku, qui se trouve sur la planète du doyen, occupé à faire repousser sa queue, découvre le drame. Il retourne sur Terre pour sauver Super Oub mais il arrive trop tard. Persuadé qu'il est le plus fort depuis que sa queue a repoussé, il se lance à l'assaut de Baby mais il retombe au sol, blessé. C'est alors qu'en regardant la lune, son cœur se met à battre de plus en plus fort et qu'il se transforme en gorille Super Guerrier.

LA NAISSANCE DU SUPER GUERRIER 4

Transformé en gorille, Sangoku attaque Baby qui est mort de peur. Il ne veut pas se résigner à perdre une nouvelle fois face à un gorille, comme tous les habitants de sa planète qui ont été éliminés par les guerriers de l'espace. Ceux-ci s'étaient en effet transformés en gorilles et avaient tout mis à sac. Baby lève le bras et forme une boule d'énergie noire.

Sangoku gorille, qui l'aperçoit, se retourne et lance sur lui un gros rocher. Baby l'évite de justesse mais ne voit pas le gorille foncer sur lui. Attaqué de toutes parts, Baby tente de fuir... Il fait bien de se méfier car, sous cette forme, Sangoku n'est pas très conscient de ses actes, c'est une bête furieuse qui ne pense qu'à se battre ou à détruire. A quelques kilomètres de là, Hercule court après Pain qui vole très vite. Il demande à sa petite-fille de l'attendre mais, inquiète pour Oub, elle se lance à pleine vitesse vers le champ de bataille, laissant Hercule seul.

Baby, lui, n'arrive pas à tenir tête au gorille et il s'est réfugié dans un vieil immeuble abandonné. Le gorille, qui le cherche à travers la ville, finit par trouver son repaire. Il saute sur le toit de l'immeuble et tente d'attraper Baby qui s'envole et envoie des boules d'énergie sur le gorille. Mais rien ne semble atteindre celui-ci. Il se relève à chaque fois et lance des jets de flammes avec sa bouche.

Pain, qui est retournée chercher son grand-père Hercule, arrive dans la ville. Elle est étonnée par le spectacle qu'elle y découvre : Baby s'est réfugié dans des galeries souterraines. Une partie des humains, dont Bra et Bidel, se cachent aussi là-dessous. Le gorille frappe alors le sol afin d'y creuser un trou, prenant le risque d'écraser tout le monde. Les gens s'enfuient par toutes les issues pour éviter la folie destructrice du gorille.

Sur la planète du doyen des dieux, Ro Kaïoh Shin discute avec Shibit. Il lui explique

Sangoku, devenu gorille, ne se contrôle plus. Il détruit tout sur son passage à l'aide de flammes qu'il peut cracher.

Baby va être obligé de fuir car le gorille est beaucoup plus fort et, dans sa furie, il va réveiller tous les volcans de la planète.

Pour vaincre le gorille, Baby cherche comment Sangoku a fait pour se transformer, pour pouvoir faire la même chose avec le corps de Végéta.

qu'il espère que Sangoku réussira à maîtriser sa forme de gorille. Il pourrait ainsi bénéficier de la force de l'animal, ce qui lui permettrait de devenir plus fort qu'un Super Guerrier 3.

LA FUREUR DU GORILLE

Pain, qui suit les événements, voit Chichi, Bra et Bidel sortir des galeries. Pour couvrir leur fuite, elle tente d'arrêter tous les rochers lancés par le gorille qui creuse toujours son trou. Elle se retourne ensuite vers la bête et, à travers elle, tente d'atteindre la conscience de son grand-père Sangoku. Mais le gorille ouvre la bouche et lance un jet de flammes que Pain évite de justesse. Puis, il la suit hors de la ville. En courant, il défonce le sol et libère de la lave en fusion.

En découvrant que son plan pour transformer Sangoku en Guerrier 4 a échoué, Ro Kaïoh Shin charge Shibit d'aller sur Terre. Avant de partir, celui-ci demande à Hijo de se transformer en ciseaux. Il espère ainsi couper la queue de Sangoku pour qu'il retrouve son état normal. Ro Kaïoh Shin l'interpelle alors et lui précise que ce n'est pas pour cela qu'il doit se rendre sur Terre.

Le gorille, qui est à présent loin de la ville, lance des rochers sur les montagnes, provoquant l'éruption de tous les volcans alentour. Tout à coup, il lève la tête et se rend compte que ce n'est pas la lune qui l'a transformé en gorille, mais la Terre. Il va jusqu'à la plus haute montagne et commence à grimper vers le sommet.

En sortant des décombres, Baby réfléchit à tout ce qui vient de se passer. Si lui aussi pouvait se transformer en gorille, cela changerait tout ! Il s'envole à toute vitesse vers le centre-ville.

LA DERNIERE TRANSFORMATION

De son côté, le gorille arrive au sommet; il lève les bras et tente d'attraper la Terre. Pain, qui l'a suivi, se rend compte qu'il est devenu beaucoup plus calme. Elle se place au niveau de son visage et lui dit qu'elle est Pain, sa petite-fille. Elle le supplie de retrouver ses esprits et lui dit que tout cela est de la faute de Baby. Le gorille baisse alors les bras et donne à Pain un coup qui la projette contre une montagne.

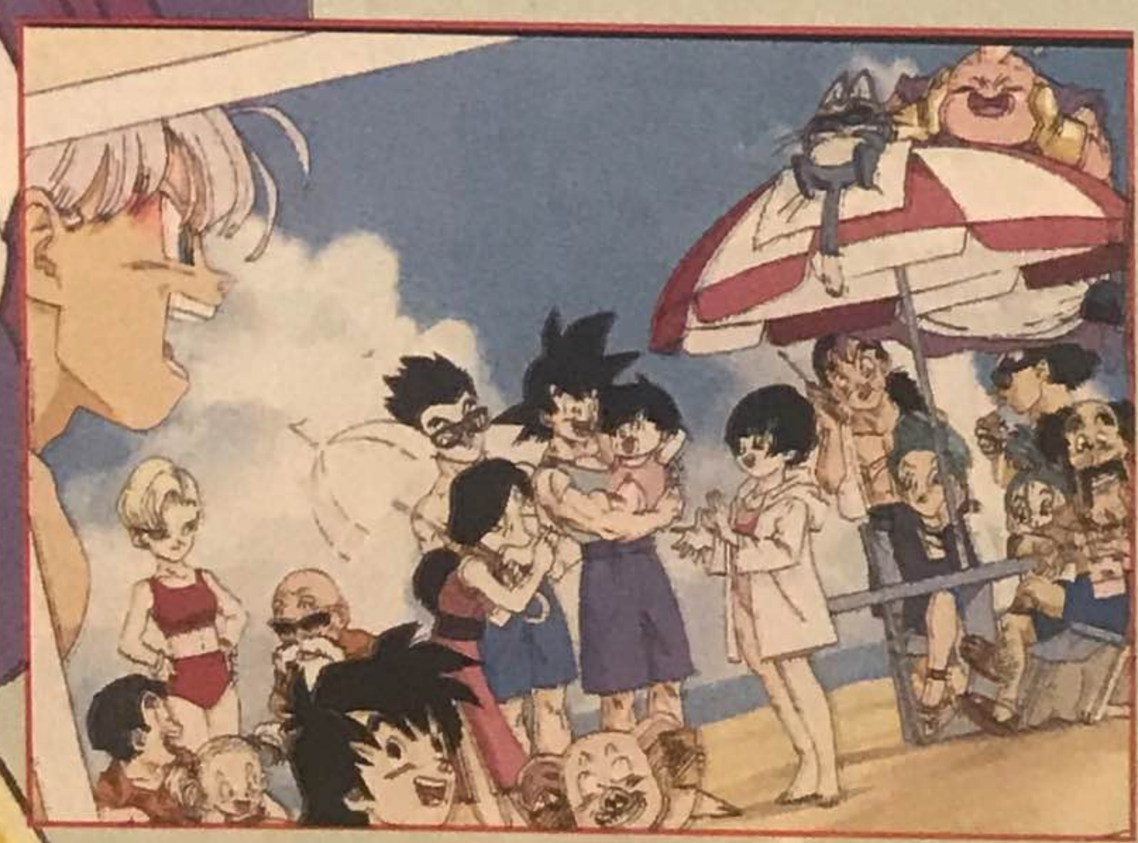
En se relevant, elle découvre que son sac s'est déchiré et que son kimono en sort. Elle le prend et pense au passé : elle l'avait mis

Sangoku, transformé en gorille, va se rappeler de tous ses amis. Il pourra ainsi contrôler cette forme et devenir le Guerrier 4.

pour participer au tournoi des arts martiaux et avait gagné facilement son premier combat. Son grand-père Sangoku était fier d'elle. Puis elle s'envole de nouveau et retourne au niveau du visage du gorille. Elle lui montre le kimono et lui explique que c'est avec ce vêtement qu'elle avait participé au tournoi. Elle le supplie de se souvenir mais le gorille gonfle ses joues et souffle sur elle pour la projeter à nouveau sur la montagne. C'est alors qu'une photo sort du kimono et passe devant les yeux du gorille. Il lève le bras et s'en saisit.

En la contemplant, il y découvre Pain dans les bras de Sangoku, avec tous ses amis autour. Ils sont à la plage et l'image réunit tout le petit groupe d'amis que Sangoku a formé au fil des années. Peu à peu, les souvenirs affluent dans le cerveau du gorille. Pain, qui l'observe, s'élance vers lui et regarde aussi la photo. Ses larmes coulent quand elle repense à cette journée à la plage avec toute sa famille. Etonné, le gorille la regarde dans les yeux et se rappelle peu à peu qui elle est. Tous ses autres souvenirs suivent les uns après les autres. Il lève alors les bras vers la Terre et la fixe avec attention. Une aura jaune l'enveloppe et crée petit à petit des éclairs tout autour. Baby, qui vient d'arriver, découvre ce spectacle avec étonnement. Sangoku se transforme de nouveau : son corps redevient celui d'un humain adulte mais il garde son pelage, qui est rouge cette fois. Ses cheveux sont aussi longs que ceux d'un Super Guerrier 3 et pourtant ils ne sont pas jaunes. Baby décide d'approcher pour comprendre.

Pain va tout faire pour que Sangoku gorille retrouve la mémoire et libère leurs amis.



Pain va montrer cette photo de vacances au gorille. En la voyant, Sangoku retrouvera la mémoire.

Sailor Moon

Le rêve de maman (1)

Résumé : Pour gouverner le monde, de nouveaux ennemis recherchent Pégase dans les rêves des habitants. Il semble qu'il se cache dans les rêves de Camille.

© 1994 NAOKO TAKEUCHI / KODANSHA - TOEI ANIMATION

POUR VOUS RÉCOMPENSER ?

OUI, REGARDE !

BRAVO, JE VOIS QUE VOUS AVEZ EU DE TRÈS BONNES NOTES !

MAIS, ENTRE NOUS, CES DEVOIRS ÉTAIENT VRAIMENT TRÈS FACILES !

ET CEUX-LÀ ?

ILS ÉTAIENT TROP DIFFICILES, PEUT-ÊTRE ?

MAIS COMMENT LES AS-TU TROUVÉS ? JE LES AVAIS POURTANT CACHÉS !

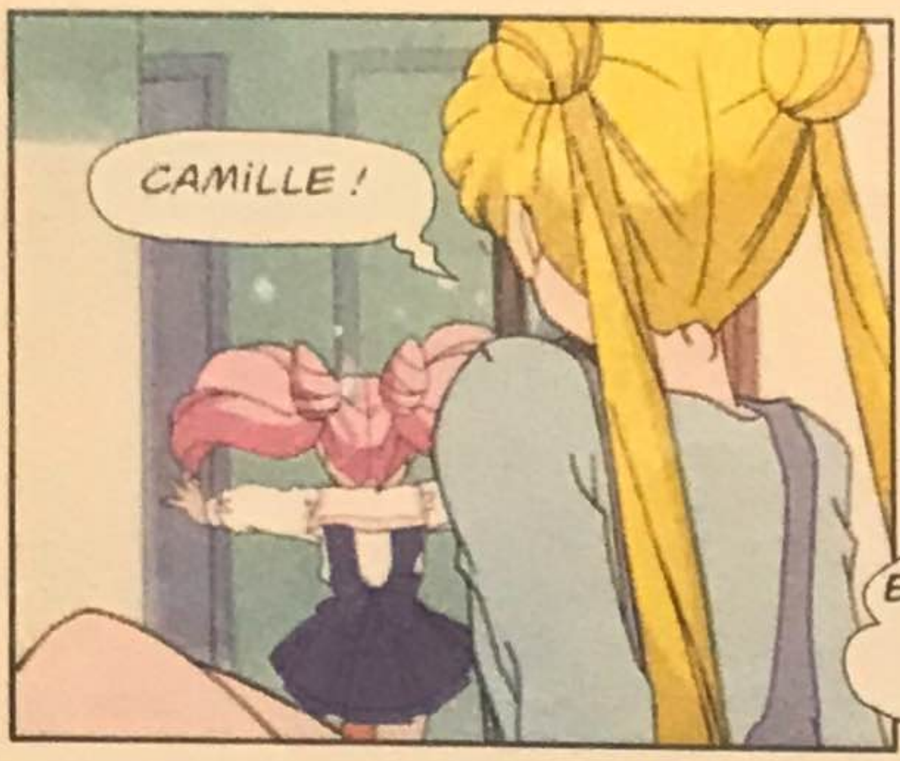
C'EST VRAIMENT LAMENTABLE !

REGARDE-MOI CE TRAVAIL, C'EST INADMISSIBLE !

CE N'ÉTAIT TOUT DE MÊME PAS UNE RAISON POUR ME PRIVER DE TARTE AU CITRON !

C'EST PAS JUSTE !!!

C'EST BIZARRE, J'ÉTAIS POURTANT CERTAINE DE L'AVOIR PARTAGÉE EN TROIS !


CAMILLE !

ELLE ÉTAIT TELLEMENT BONNE QUE JE N'AI PAS PU RÉSISTER !

ESPÈCE DE VOLEUSE ! RENDS-MOI IMMÉDIATEMENT MA PART !

CALME-TOI, VOYONS, IL FAUT LUI PARDONNER ! ELLE EST ENCORE TOUTE PETITE !

TU ES TOUJOURS EN TRAIN DE LA DÉFENDRE ! IL N'Y EN A QUE POUR ELLE, ICI ! JE SUIS POURTANT TA FILLE, QUE JE SACHE !

CESSE DE DIRE DES SOTTISES !

JE LE SAVAIS ! TU LA PRÉFÈRES À MOI, N'EST-CE PAS ?

EST-CE QUE TU VAS TE TAIRE ? C'EST UNE HONTE DE SE DISPUTER POUR UNE PART DE TARTE !

JE TE DÉTESTE !

QUEL MAUVAIS CARACTÈRE !

OUI, TU L'AS DIT !

PEU APRÈS...
JE N'ARRIVE PAS À CROIRE QUE TU ES PARTIE POUR UNE MALHEUREUSE TARTE AU CITRON !

IL N'Y A PAS QUE ÇA, CE N'EST PAS LA PREMIÈRE FOIS QUE CAMILLE MANGE MA PART !

ELLE M'A DÉJÀ VOLÉ DU CHOCOLAT, DES BISCUITS ET DE LA GLACE !

CE NE SONT QUE DES FRIANDISES !

POURQUOI MAMAN FAVORISE TOUJOURS CAMILLE ?

C'EST TROP INJUSTE !!!

TU NE VAS PAS EN FAIRE UN DRAME !

PENSE QUE CAMILLE EST LOIN DE SA FAMILLE !

... JE CROIS QUE TU DEVRAIS TE MONTRER PLUS COMPRÉHENSIVE AVEC ELLE !

AU MÊME MOMENT...
TU AS ÉCHOUÉ DEUX FOIS DE SUITE AVEC CES FEMMES ! TU NE CROIS PAS QUE TU ES EN TRAIN DE PERDRE LA MAIN ?

NE DIS PAS DE BÊTISES !

... ÇA AURAIT MARCHÉ SI CES MISÉRABLES GUERRIÈRES DU DIABLE N'ÉTAIENT PAS INTERVENUES !

JE TROUVE QUE TU T'Y PRENDS UN PEU MAL AVEC LES FEMMES !

LA MEILLEURE FAÇON DE FAIRE, C'EST DE LES ENDORMIR AVEC DE BELLES PAROLES !

DIS-MOI, OEIL DE FAUCON...

... TU ES TOUJOURS ATTIRÉ PAR LES FEMMES MÛRES ?

OCCUPE-TOI DE CE QUI TE REGARDE !

... LAISSEZ-MOI VOUS MONTRER QUELLE EST LA TECHNIQUE D'UN VRAI SÉDUCTEUR !

PENDANT CE TEMPS...
BUNNY N'EST TOUJOURS PAS RENTRÉE !

JE ME DEMANDE SI ELLE EST ENCORE FÂCHÉE !

TU ES LÀ, MAMAN ?... OH !

... MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE TOUTES CES PHOTOS PAR TERRE ?

JE LES AI SORTIES POUR POUVOIR LES CLASSER !

OH, IL EST RIGOLO ! C'EST QUI ?

C'EST BUNNY EN TRAIN DE JOUER AU MAÇON !

Hi ! Hi ! ELLE EST TOUTE SALE !

ET LÀ, C'EST TOUJOURS ELLE DÉGUISÉE EN LAPIN !

REGARDE, C'EST ENCORE ELLE AU COURS ÉLÉMENTAIRE, ELLE AVAIT JUSTE TON ÂGE !

COMME ELLE ÉTAIT MIGNONNE !!!

IL Y A DES TAS DE PHOTOS DE BUNNY ET IL N'Y EN A AUCUNE DE MOI !

TOUTES CES PHOTOS SONT LE TÉMOIGNAGE DE MON RÊVE !

MON RÊVE ÉTAIT D'AVOIR DES ENFANTS HEUREUX ET EN BONNE SANTÉ ET C'EST CE QUE MONTRENT CES PHOTOS !

JE VAIS TE MONTRER CELLE QUE JE PRÉFÈRE !

LÀ VOILÀ, REGARDE !

MAINTENANT, JE RÊVE DE VOIR FIGURER BUNNY ET TOI EN ROBE DE MARIÉE DANS L'ALBUM DE FAMILLE !

... MAIS VOUS AVEZ TOUT LE TEMPS POUR ÇA !

JE SUIS DÉSOLÉE ! SI BUNNY N'EST PAS RENTRÉE, C'EST QUE J'AI ÉTÉ MÉCHANTE !

NE T'INQUIÈTE PAS POUR ELLE ! QUAND ELLE AURA FAIM, ELLE RENTRERA À LA MAISON !

AU MÊME MOMENT...
CAMILLE EST LOIN DE SA FAMILLE ! ÇA DOIT ÊTRE DUR POUR ELLE !

JE DEVRAIS ÊTRE PLUS COMPRÉHENSIVE !... JE VAIS RENTRER À LA MAISON !

PLUS LOIN...
ON LES A DÉVALISÉS EN CITRONS !

IL Y A DE QUOI FAIRE DES TARTES POUR TOUT UN RÉGIMENT !

JE SUIS SÛRE QUE L'ODEUR VA FAIRE REVENIR BUNNY À LA MAISON !

ELLE N'EST PAS SEULE !... ÇA NE FAIT RIEN, J'AI UNE IDÉE !

CLAC !

BROOOOM !
OH, LES CITRONS !

ATTENDEZ, JE VAIS VOUS AIDER !

VOUS ÊTES BIEN AIMABLE !

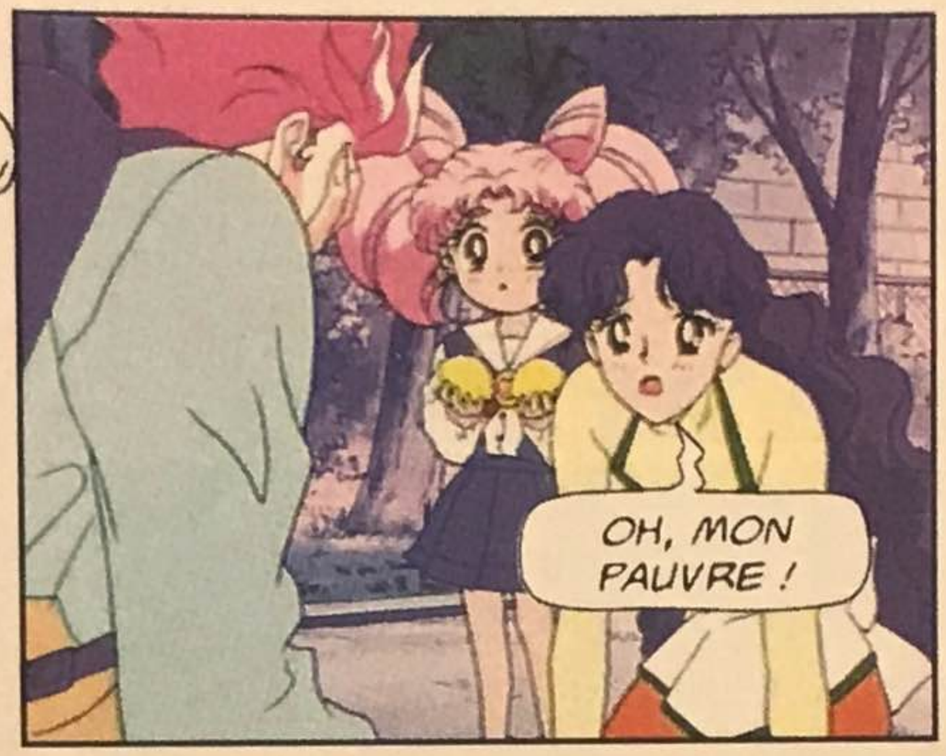
MAIS ?! CE N'EST PAS POSSIBLE ?

IL Y A QUELQUE CHOSE QUI NE VA PAS ?
OOOH...

M... MAMAN !!!

QUOI ???

JE VOUS DEMANDE PARDON ! VOUS RESSEMBLEZ COMME DEUX GOUTTES D'EAU À MA PAUVRE MAMAN QUI A DISPARUE !


OH, MON PAUVRE !

TENEZ, J'AI TOUJOURS SA PHOTO D'ELLE SUR MOI ! C'EST LA SEULE QUI ME RESTE !

REGARDEZ !

OOOOH !!!

JE L'AI CHERCHÉE DANS TOUT LE PAYS ET L'ESPACE D'UN INSTANT, J'AI CRU L'AVOIR RETROUVÉE !

MAIS DIS-MOI... QUEL EST LE NOM DE TA MAMAN ?

ISABELLE !

OH !!!

A suivre...

ENTRE VOUS...

SANGOHAN PROFESSEUR

Je voudrais raconter l'histoire de Bidel et Sangohan.

Bidel a rencontré Sangohan à l'université. Elle passait son temps à combattre les criminels et c'est lors d'une de ses aventures qu'elle fit sa connaissance. Honnête et téméraire, Bidel est vraiment tout le contraire de son père, Hercule, un homme sans scrupules. Il a fait fortune en prétendant que c'était lui qui avait sauvé la Terre de la menace de Cell. Sangohan est un garçon timide et il est très amoureux de Bidel. Ils se marieront après la bataille contre Boubou et auront une petite fille, Pain. Sangohan se consacrera à son métier de professeur et abandonnera les arts martiaux.

Cendrine (Paris)

UN SENTIMENTAL

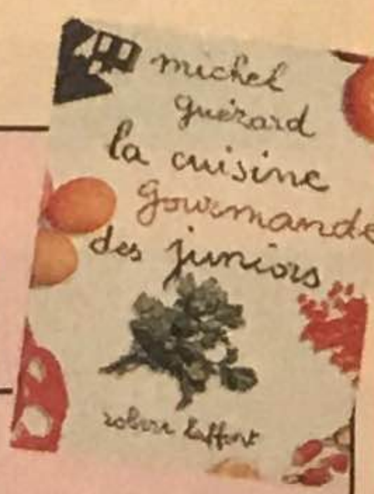
J'aimerais parler de Shun mon personnage préféré dans les Chevaliers du Zodiaque.

Shun a 13 ans, il est le plus jeune des Chevaliers. Il est Andromède une fois qu'il a endossé son armure. Il a obtenu cette dernière sur l'île du même nom. Son maître est Albior. Il s'est entraîné avec Spica et Réta et aussi June qui deviendra sa fiancée. Shun a un frère, Ikki. Il l'aime par-dessus tout et aimerait pouvoir toujours rester auprès de lui. Shun est un garçon très sentimental qui déteste se battre. Toutefois, il s'avère être un chevalier redoutable quand il est en colère.

Nathanaëlle (Madagascar)

VIVE LA CUISINE !

Pourquoi ne pas profiter des vacances de Noël pour vous amuser à cuisiner ? Nous avons sélectionné pour vous une recette extraite de "La cuisine gourmande des juniors" de Michel Guérard parue aux éditions Robert Laffont.



Tarte banane-coco

Ingrédients pour 6 personnes

250 g de pâte feuilletée
3 bananes / 75 g de coco en poudre
20 cl de crème fraîche liquide
2 œufs
1 cuil. à café d'extrait de vanille
4 cuil. à soupe de sucre en poudre
Beurre pour le moule de 24 cm de diamètre

1 Préchauffez le four à 220 °C (thermostat 7)
2 Beurrez le moule. Déroulez la pâte et déposez-la dans le moule.
3 Ecrasez deux bananes à la fourchette et coupez la troisième en rondelles.
4 Dans un saladier, fouettez la crème avec les œufs. Ajoutez les bananes écrasées, 50 g de poudre de coco, 2 cuillerées à soupe de sucre et l'extrait de vanille. Mélangez bien de façon à obtenir une pâte homogène. Versez sur la pâte feuilletée et décorez des rondelles de banane.
5 Faire cuire la tarte pendant 25 à 30 minutes dans la partie inférieure du four
6 Sortez du four et saupoudrez avec le reste de coco et de sucre. Démoulez et servez.

HOROSCOPE

SEMAINE DU 23 AU 29 DECEMBRE 1997

BELIER 21 mars au 20 avril
CŒUR Une nouvelle amitié en vue, ouvrez les yeux ! **TRAVAIL** Brouillon, vous voulez aller trop vite et risquez de vous planter. **SANTE** Bonne.

TAUREAU 21 avril au 20 mai
CŒUR Vous vous montrerez exigeant, vos amis vous sembleront mièvre. **TRAVAIL** Une nette augmentation de votre argent de poche. **SANTE** Vous mangerez n'importe quoi.

GEMEAUX 21 mai au 21 juin
CŒUR Vous écouterez avec admiration plus grand que vous. **TRAVAIL** Vous aurez envie de changer d'air. **SANTE** Sortez couvert.

CANCER 22 juin au 22 juillet
CŒUR La période se prêtera à toutes les émotions .**TRAVAIL** Vous n'aurez plus envie de rien faire, heureusement les vacances sont là ! **SANTE** Vous vous sentirez K.-O.

LION 23 juillet au 22 août
CŒUR Vous ne supporterez pas bien de vous retrouver seul. **TRAVAIL** Vous pourrez changer de tirelire et prendre la taille au-dessus. **SANTE** La pêche.

VIERGE 23 août au 22 septembre
CŒUR Vous douterez de vos choix, changement attendu. **TRAVAIL** Vous trouverez les mots pour obtenir tout ce que vous voudrez. **SANTE** Moins de sucreries.

BALANCE 23 septembre au 22 octobre
CŒUR Vos amitiés seront renforcées, vous pourrez compter sur vos copains. **TRAVAIL** Vous éprouverez le besoin de faire le ménage et vous ferez bien. **SANTE** Bougez-vous.

SCORPION 23 octobre au 20 novembre
CŒUR Certains piqueront votre curiosité, ça vous plaira beaucoup. **TRAVAIL** Combatif, vous associerez les copains à vos projets. **SANTE** Migraines dues à des excès alimentaires.

SAGITTAIRE 21 novembre au 20 décembre
CŒUR Vous accablerez vos proches de vos baisers. **TRAVAIL** Votre esprit clair et votre dynamisme vous guideront vers le succès. **SANTE** Repos !

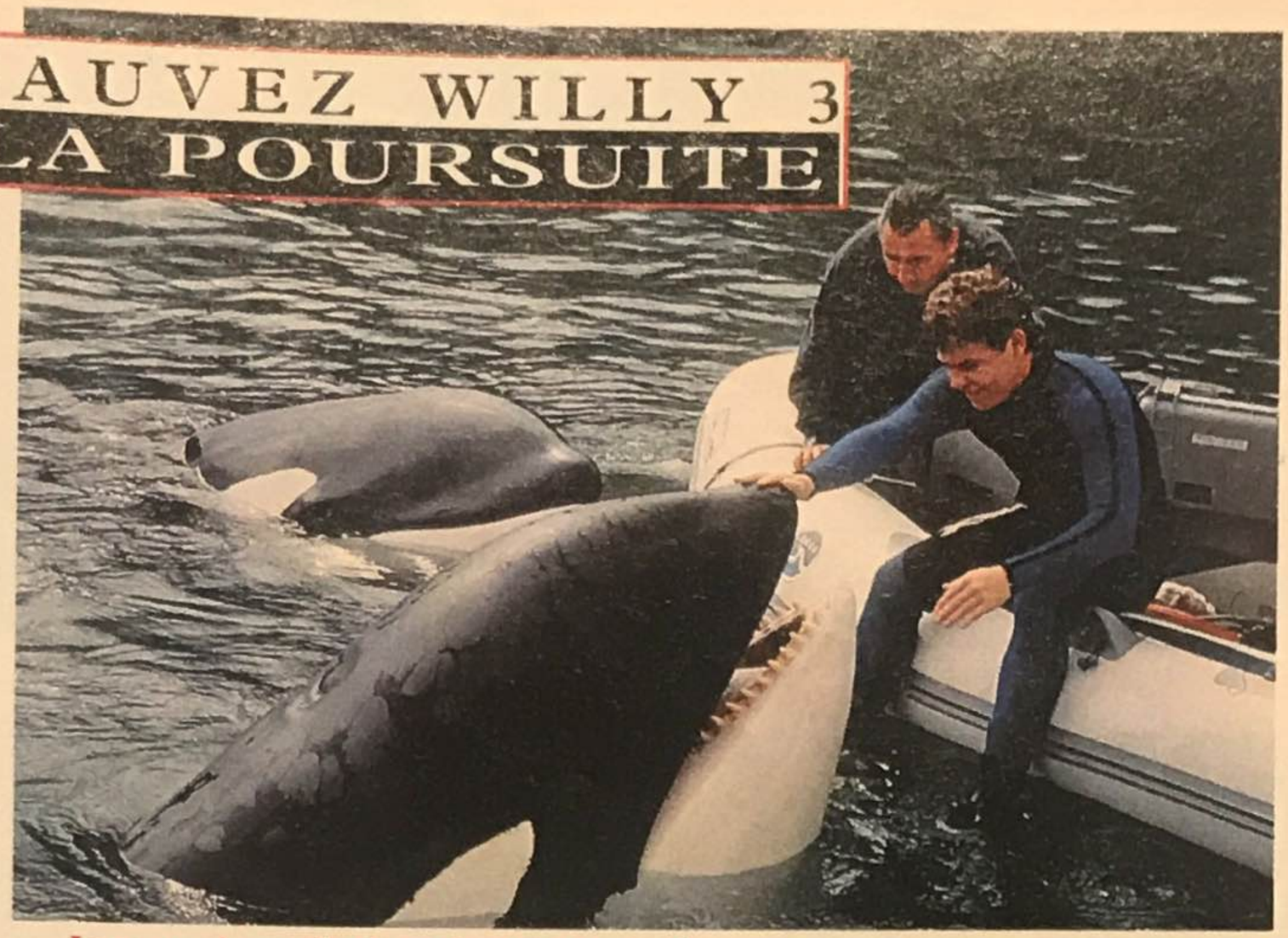
CAPRICORNE 21 décembre au 20 janvier
CŒUR Tout ira pour le mieux autour de vous : on vous adorera. **TRAVAIL** Votre pessimisme pourra vous empêcher d'avancer, dommage ! **SANTE** Bonne.

VERSEAU 21 janvier au 19 février
CŒUR Votre besoin de compagnie pourrait vous causer des soucis. **TRAVAIL** Sur votre lancée, tous les succès vous attendent. **SANTE** Sortez, emplissez-vous les poumons de bon air.

POISSONS 20 février au 20 mars
CŒUR Vous aimerez vos parents comme vos amis et ils vous le rendront. **TRAVAIL** Vous aurez du mal à prendre un parti, un peu de courage ! **SANTE** Pas de goinfrerie !

PLEINS FEUX SUR...

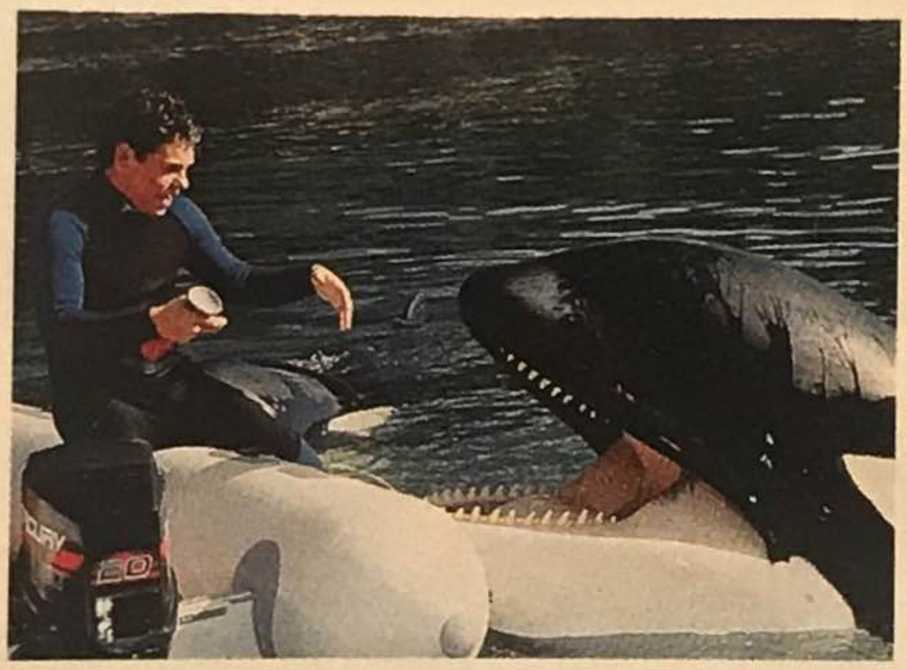
SAUVEZ WILLY 3
LA POURSUITE

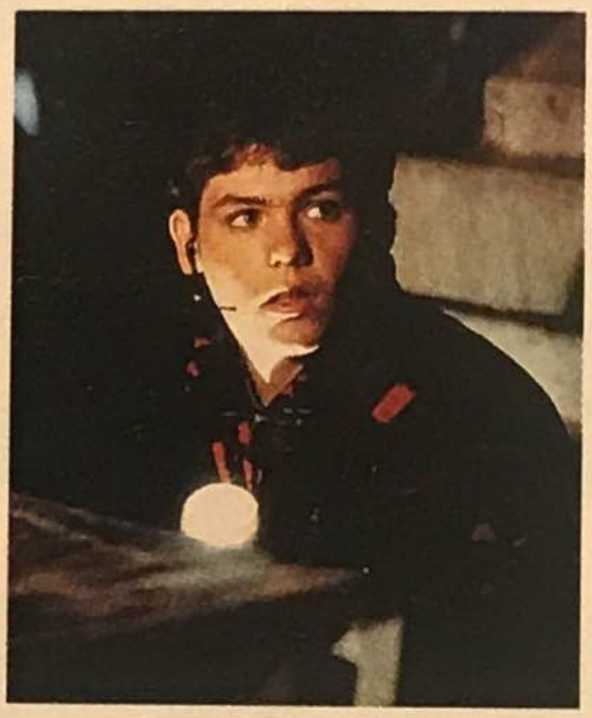


Jesse envisage de devenir océanographe. Il connaît Willy depuis cinq ans et leur amitié est sans faille.

Les passionnés de nature et d'animaux peuvent se réjouir avec la sortie de "Sauvez Willy 3. La poursuite". C'est l'occasion de retrouver Willy, la célèbre orque sympathique. Un film à voir absolument pendant les vacances de Noël.

Jesse et l'orque Willy se connaissent maintenant depuis cinq ans. Willy est devenu le chef d'une bande d'orques. Jesse, lui, s'apprête à fêter ses dix-sept ans. Pour les vacances, il a rejoint son ami Randolph pour participer à une mission d'observation dont le but est de savoir pourquoi les baleines sont menacées. En effet, depuis quelque temps, une flottille de bateaux, trompant la vigilance des gardes-côtes, lancent des harpons qui s'abattent sur les malheureux cétacés. Willy est donc en danger... Jesse va aussi rencontrer Max, un jeune garçon de dix ans, passionné par les animaux et la nature. Max va alerter Jesse et ensemble, ils vont concevoir un plan audacieux pour mettre en échec les baleiniers et tenter de sauver les orques...





Avec Jesse vous vivrez une aventure passionnante.

JESSE Ce jeune adolescent, qui rêve de devenir océanographe, est interprété par Jason James Richter pour la troisième fois. Né dans l'Oregon, il déménage à l'âge de trois ans pour Honolulu où il apprend à nager et se découvre une véritable passion pour la mer et les animaux qui la peuplent. Depuis 1989, il habite à Los Angeles et vient de tourner un film de science-fiction, "Laser Hawk".

MAX Le rôle de ce jeune garçon est tenu par Vincent Berry dont c'est la première apparition au cinéma. Un grand casting avait été organisé à travers tout le pays et c'est Vincent qui a été choisi. Il vit à Los Angeles et on dit qu'il a de grands talents d'acteur et d'imitateur. Il a confié qu'il était "très nerveux à l'idée de nager à côté de baleines énormes" et qu'il était même "terrifié". Pour le rassurer, le réalisateur a organisé une petite séance de jeux sur le dos de Willy. "Après cette expérience, mon appréhension a complètement disparu", a confirmé Vincent.

KANGOO

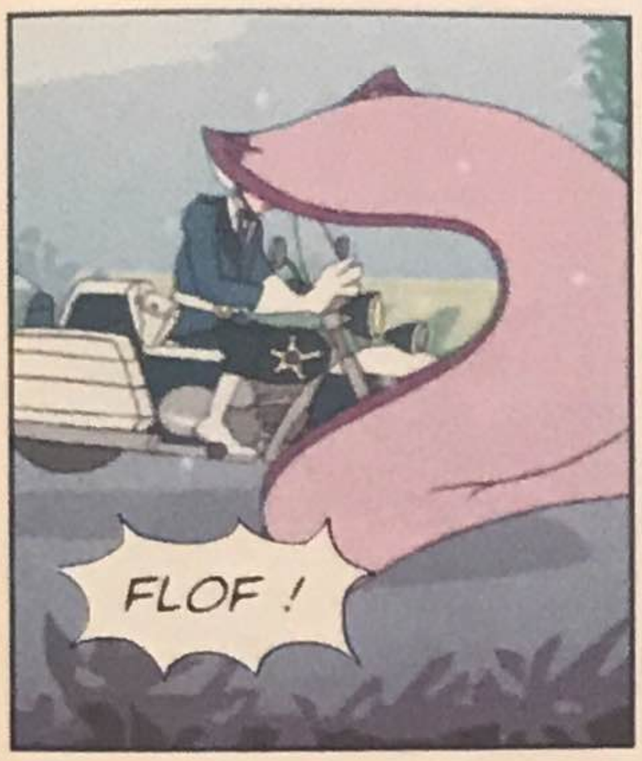
LA BANDE DES TROIS (1)

© AB PRODUCTIONS

REGARDEZ DERRIÈRE NOUS, MON ONCLE !

AH, LES DEUX IDIOTS !

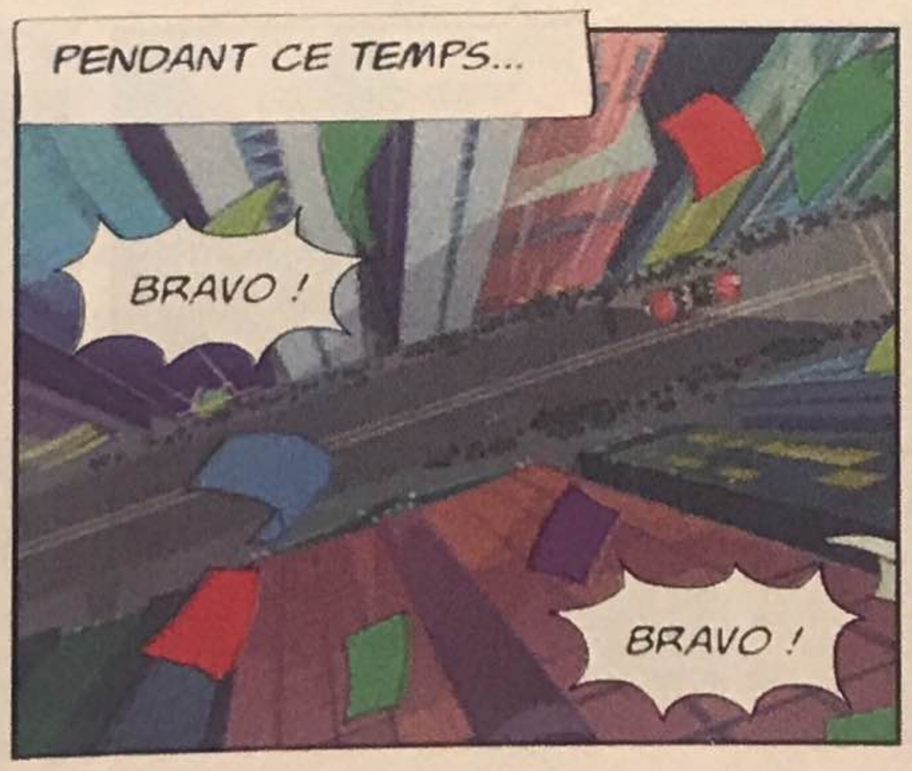
... J'EN FAIS MON AFFAIRE !


FLOF !

VVVV...

SPLASH !!!

C'EST TOI ?


PENDANT CE TEMPS...
BRAVO !
BRAVO !

QUEL ACCUEIL, MES ENFANTS, C'EST VRAIMENT DU DÉLIRE !

ILS SONT TOUS VRAIMENT TROP CHOUX !

DEMANDEZ L'ÉDITION SPÉCIALE !... MISTER D ET SA NIÈCE VIPÉRA ONT QUITTÉ DANGERCITY POUR UNE DESTINATION INCONNUE !

MMH ???

PENDANT CE TEMPS, AU PALAIS DE ROBUR...

VVVV...

PAF !

MERCI D'AVOIR RÉPONDU À MON INVITATION !

ENTREZ VITE, HONORABLE VIPÉRA ET VÉNÉRABLE MISTER D !

NOUS AVONS TANT DE CHOSES À NOUS DIRE !

JE SUIS SI IMPATIENT !

MONSEIGNEUR !

PEU APRÈS...
JE SUIS CERTAIN QUE NOUS ALLONS FAIRE DE GRANDES CHOSES ENSEMBLE !

MA CHÈRE NIÈCE ET MOI-MÊME EN SOMMES PERSUADÉS !

JE SUIS TRÈS HONORÉE, MONSEIGNEUR, QUE VOUS M'AYEZ DEMANDÉ D'ÊTRE VOTRE ASSOCIÉE !

VOUS ÊTES RÉELLEMENT TRÈS ATTRACTIVE, HONORABLE VIPÉRA !

HEIN ?

SSSSS...

SSSSS...

FSCHHH...

VOUS CONNAISSEZ BIEN ENTENDU ROXANA LA SULTANE !

ENCHANTÉ, ALTESSE !

COMMENT ALLEZ-VOUS, MA CHÈRE ?

RAVISSANTE, CETTE ROBE ! ELLE DATE DE L'ANNÉE DERNIÈRE ?

ROXANA !!!

LAISSE-NOUS ! NOUS AVONS DES AFFAIRES IMPORTANTES À RÈGLER !

AH ! AH ! AH !

MMH !!!

MAINTENANT, MES CHERS ASSOCIÉS...

.. AU TRAVAIL !

AU MÊME MOMENT...
ICI ROY WALTER EN DIRECT DE DANGERCITY...

VOICI LE MATCH DU SIÈCLE, CELUI QUE VOUS ATTENDEZ TOUS !

LES CÉLÈBRES KANGOO VONT RENCONTRER AUJOURD'HUI LES MANHATTAN !!!

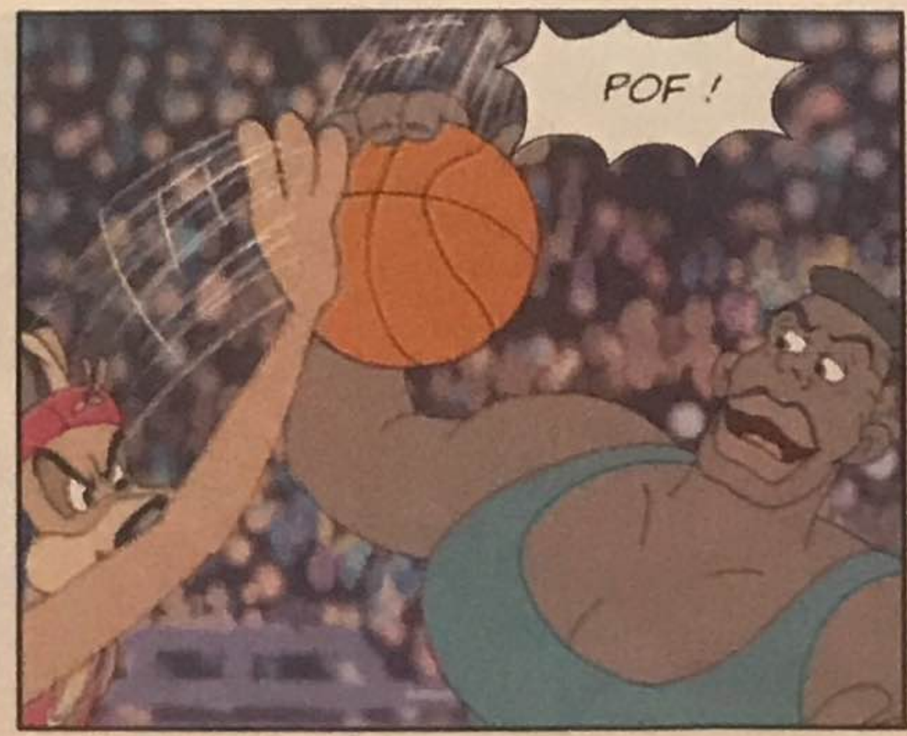
VOICI LES KAN-GOOOOO !!!

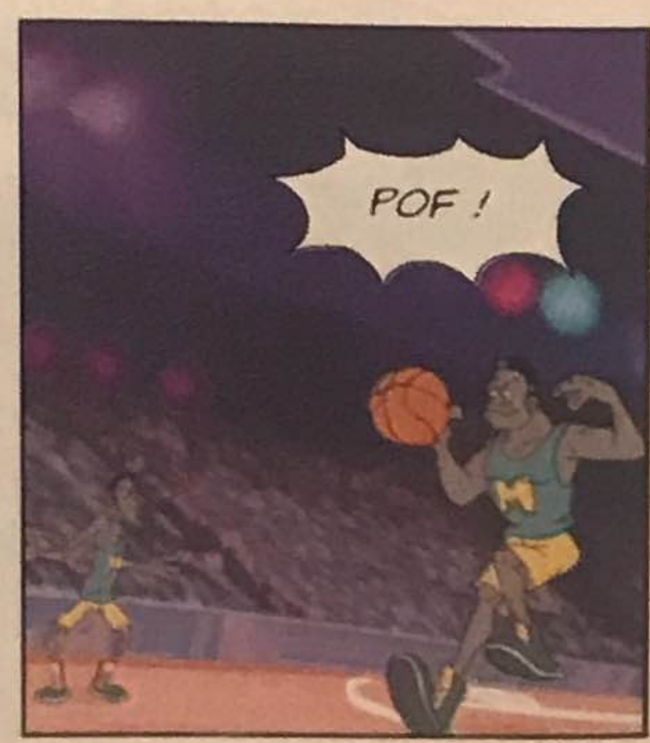
BRAVO !!!

ET MAINTENANT, LES MANHATTAN !!!

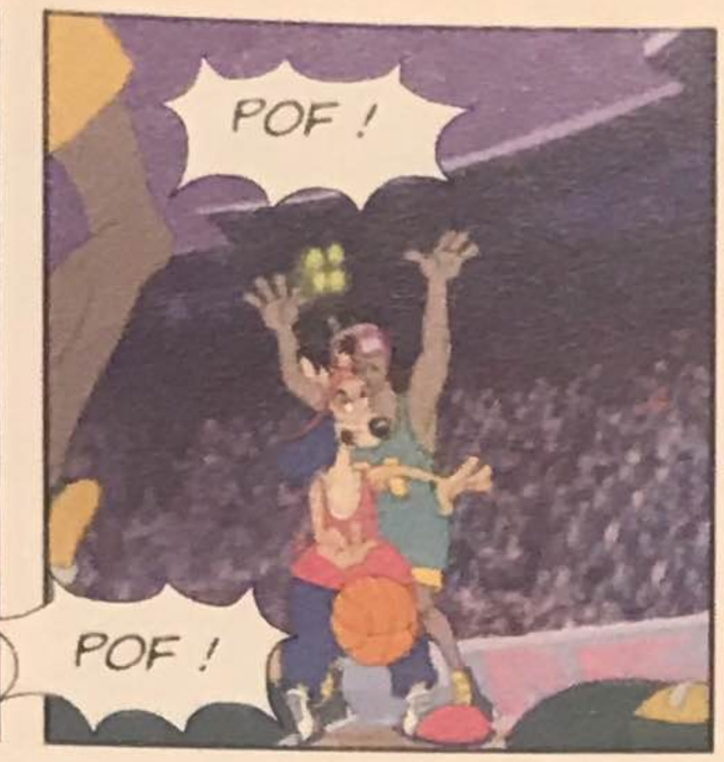
BRAVO !!!

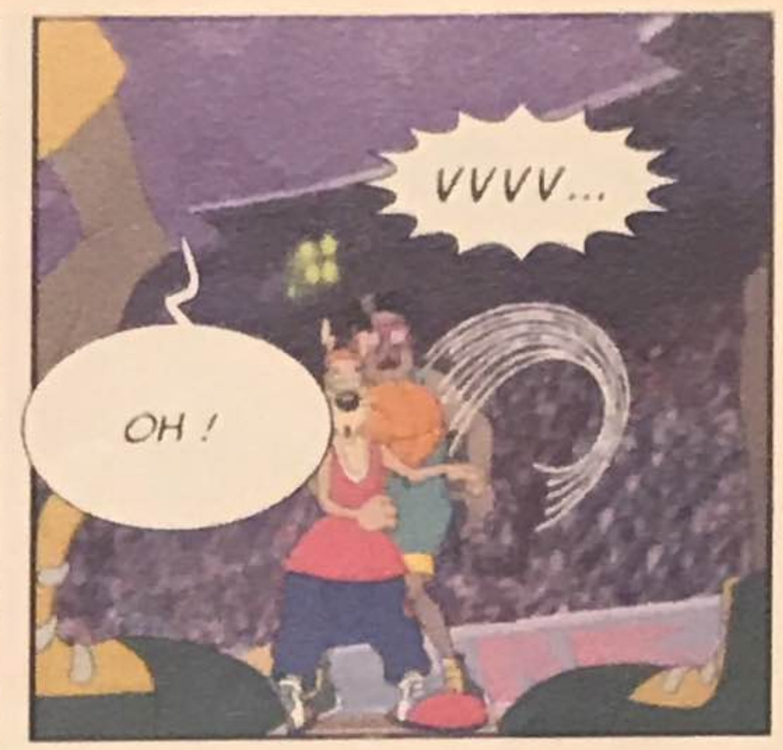
FRRRT !!!

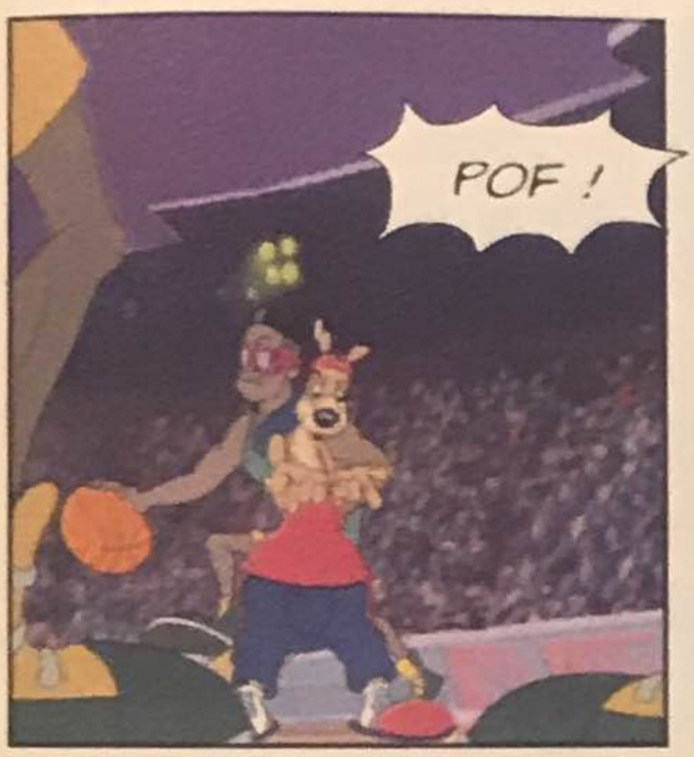

POF !


POF !

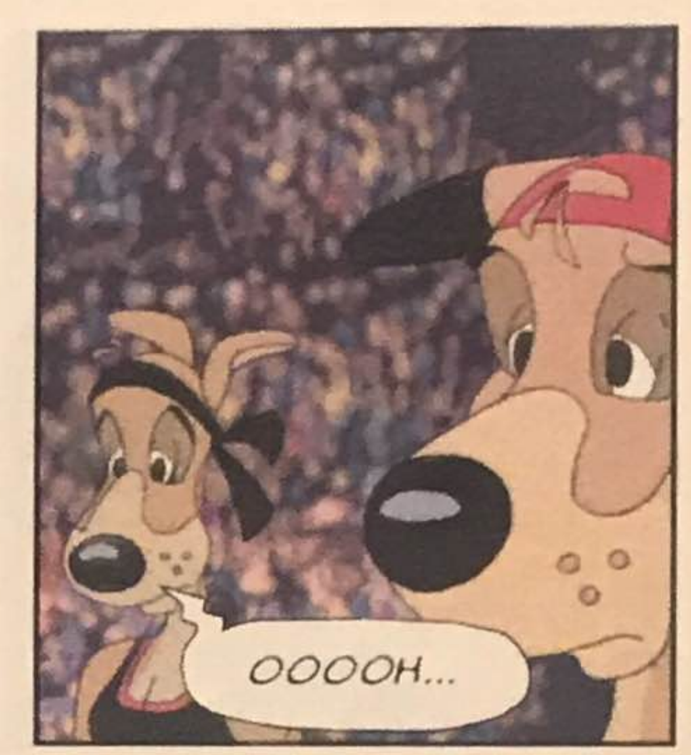
ON NE PASSE PAS !

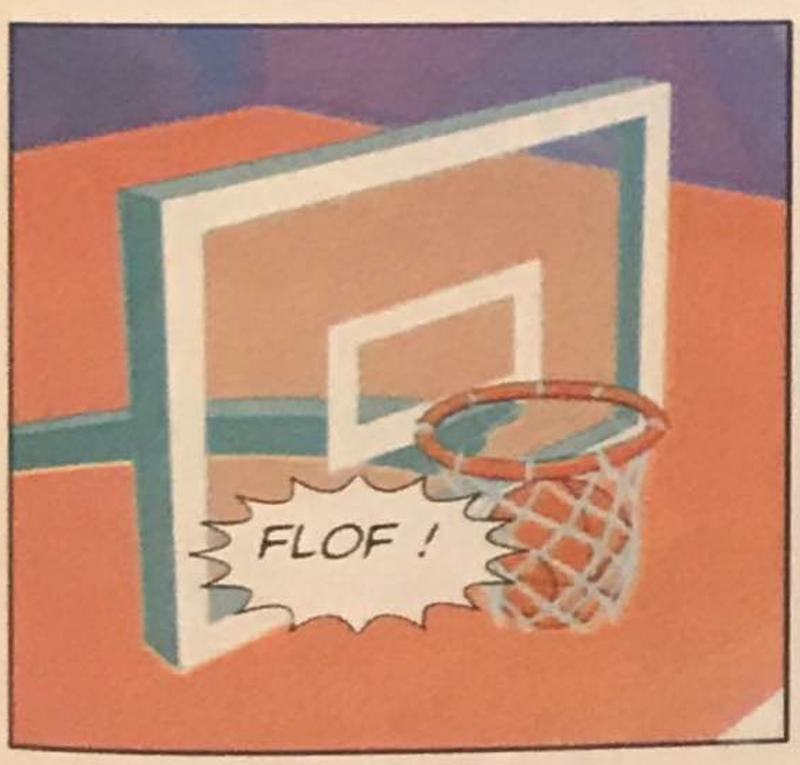

POF !
POF !


VVVV...
OH !

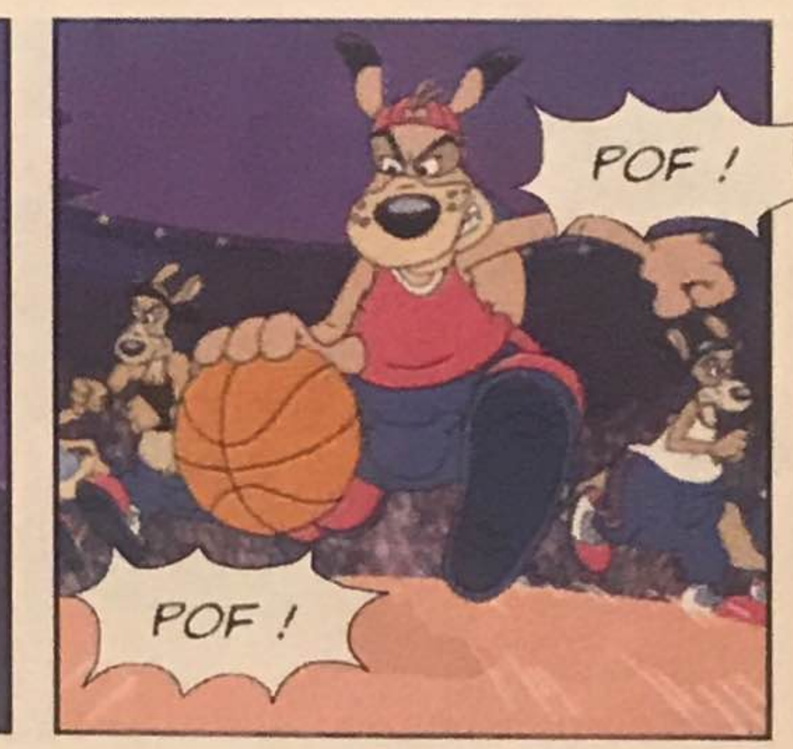

POF !

VVVV...

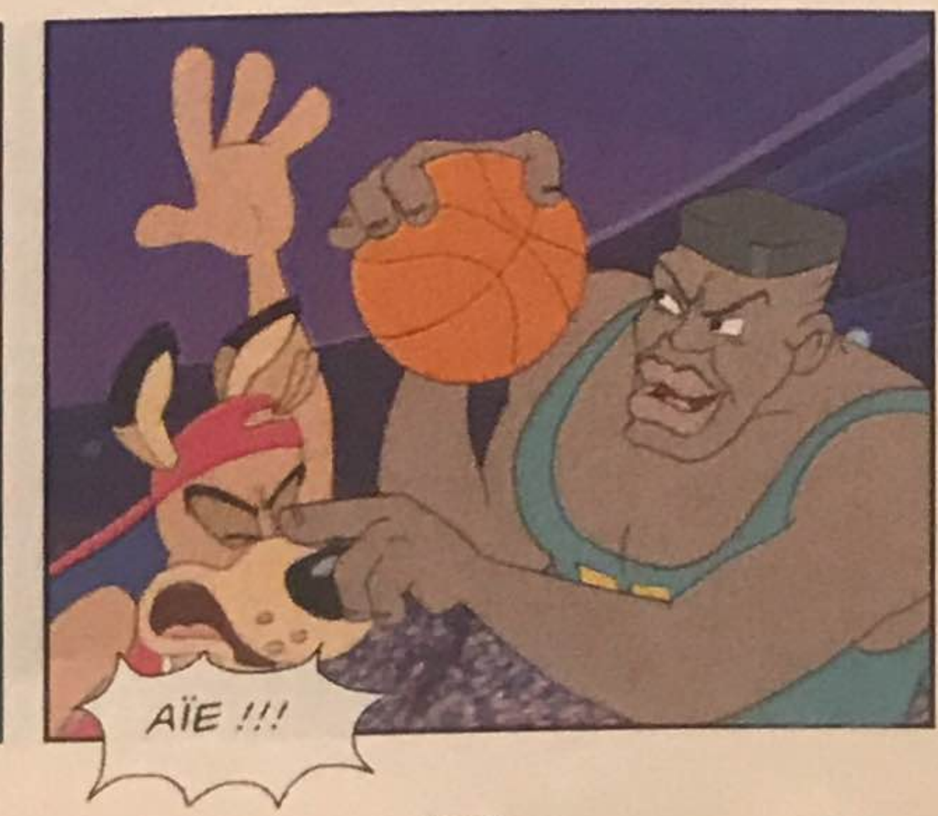

OOOOH...


FLOF !

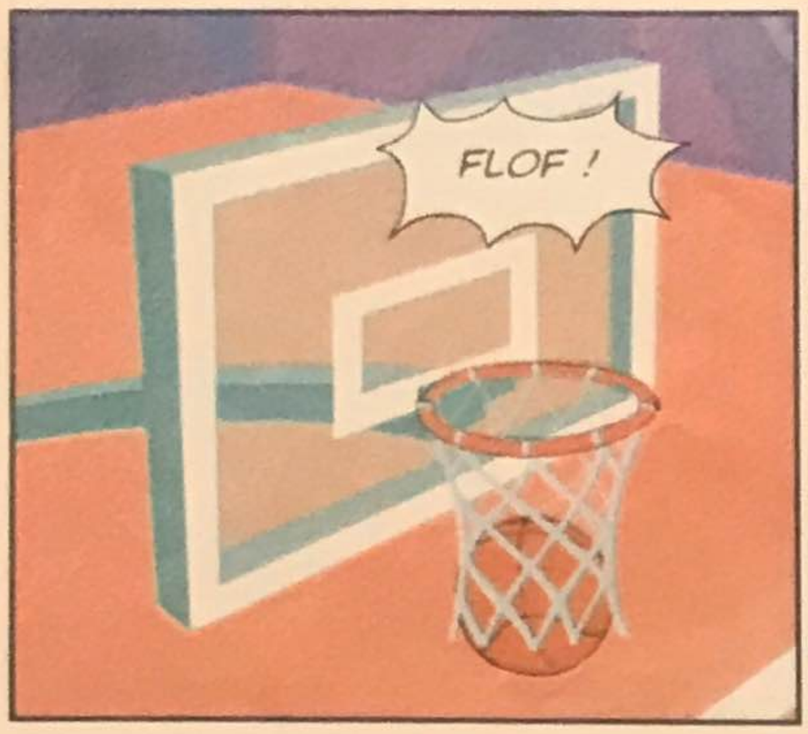
ON AURAIT MIEUX FAIT DE RESTER À LA SIERRA KANGOO !


POF !
POF !

ALLEZ, LES GARS !


AÏE !!!

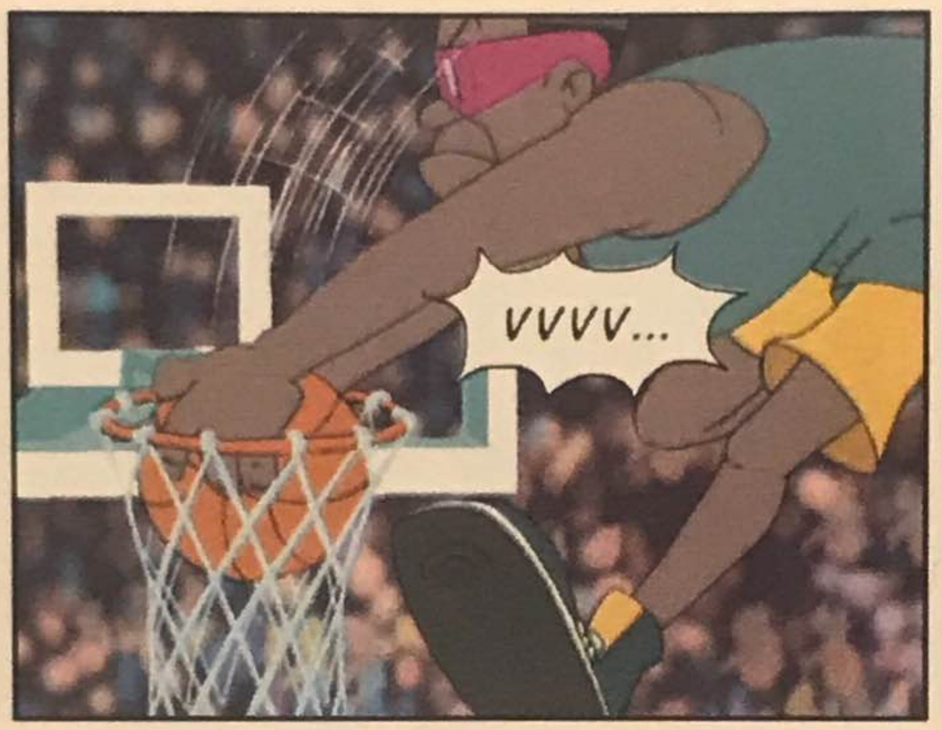
VVVV...


FLOF !

OOOOOH...

LES KANGOO NE SONT PAS EN PLEINE FORME, AUJOURD'HUI !

LES MANHATTAN À N'EN PAS DOUTER ONT L'AIR D'ÊTRE LES PLUS FORTS !


VVVV...

GRRRR...

GMM...

AU MÊME MOMENT...
MOI, SULTAN ROBUR, À CET INSTANT SIGNE UN PACTE AVEC L'HONORABLE VIPÉRA...

LA SÉDUCTION EN PERSONNE !

OH, MONSEIGNEUR !

.. ET AVEC SON ONCLE, LE VÉNÉRABLE MISTER D !

RELISEZ À MA PLACE, MA CHÈRE VIPÉRA, VOUS AVEZ UNE VOIX DE SOPRANO !

«NOUS UNISSONS NOS FORCES POUR DÉTRUIRE À TOUT JAMAIS CES MAUDITS KANGOO...»

«... ET POUR S'EMPARER DE LA MAUDITE PLANTE DORÉE...»

«... DE LEUR MAUDITE SIERRA KANGOO !»

«... FAIT CE JOUR AU PALAIS DE ROBUR !»

«... SUR L'HONNEUR ET SUR NOTRE PAROLE !»

TOUT CECI ME PARAÎT CORRECT !

QU'EN PENSEZ-VOUS, MON CHER ONCLE ?

TOUT ME SEMBLE PARFAIT, MONSEIGNEUR ROBUR !

IL NE NOUS RESTE PLUS QU'À APPOSER NOS SIGNATURES AU BAS DE CE PARCHEMIN...

... ET NOUS POURRONS AGIR !

MAINTENANT, MES MERVEILLEUX AMIS, À VOUS DE JOUER !

AH ! AH ! AH !

À suivre...

REVE AU PIED DE L'ARBRE DE

J'allais sur mes dix ans et ma petite sœur n'en avait pas encore huit.

A l'époque, Papa nous racontait souvent ses voyages au Canada et en Alaska. Tout ce qu'il nous contait le soir après le dîner, ou lorsque nous allions au lit, paraissait tellement extraordinaire et merveilleux que nous nous endormions en y pensant.

En hiver, lorsqu'il nous emmenait à la montagne, aux sports d'hiver, nous pensions souvent que ce serait formidable de pouvoir aller un jour au Canada avec lui et ses amis. Chez nous, dans les Alpes, il fait froid en hiver et parfois il nous est arrivé d'être coincés par un orage et de trouver refuge dans une auberge où nous étions chauffés et nourris. On y passait même de très bons moments à chanter et à jouer.

Je pensais à ce que pouvait être la vie dans le Grand Nord, là où il n'y a pas de villages, rien que de la neige, de la glace, du vent très fort et où la température devait être horriblement basse. J'en avais froid dans le dos en m'endormant...

Je connaissais bien les ours bruns, noirs et blancs que nous voyions au zoo. Les blancs surtout étaient énormes, cinq à six cents kilos. Je me demandais comment ils pouvaient trouver assez d'aliments pour grossir à ce point. Ce n'est sûrement pas dans nos montagnes qu'ils pourraient survivre, ils se feraient tuer par des chasseurs.

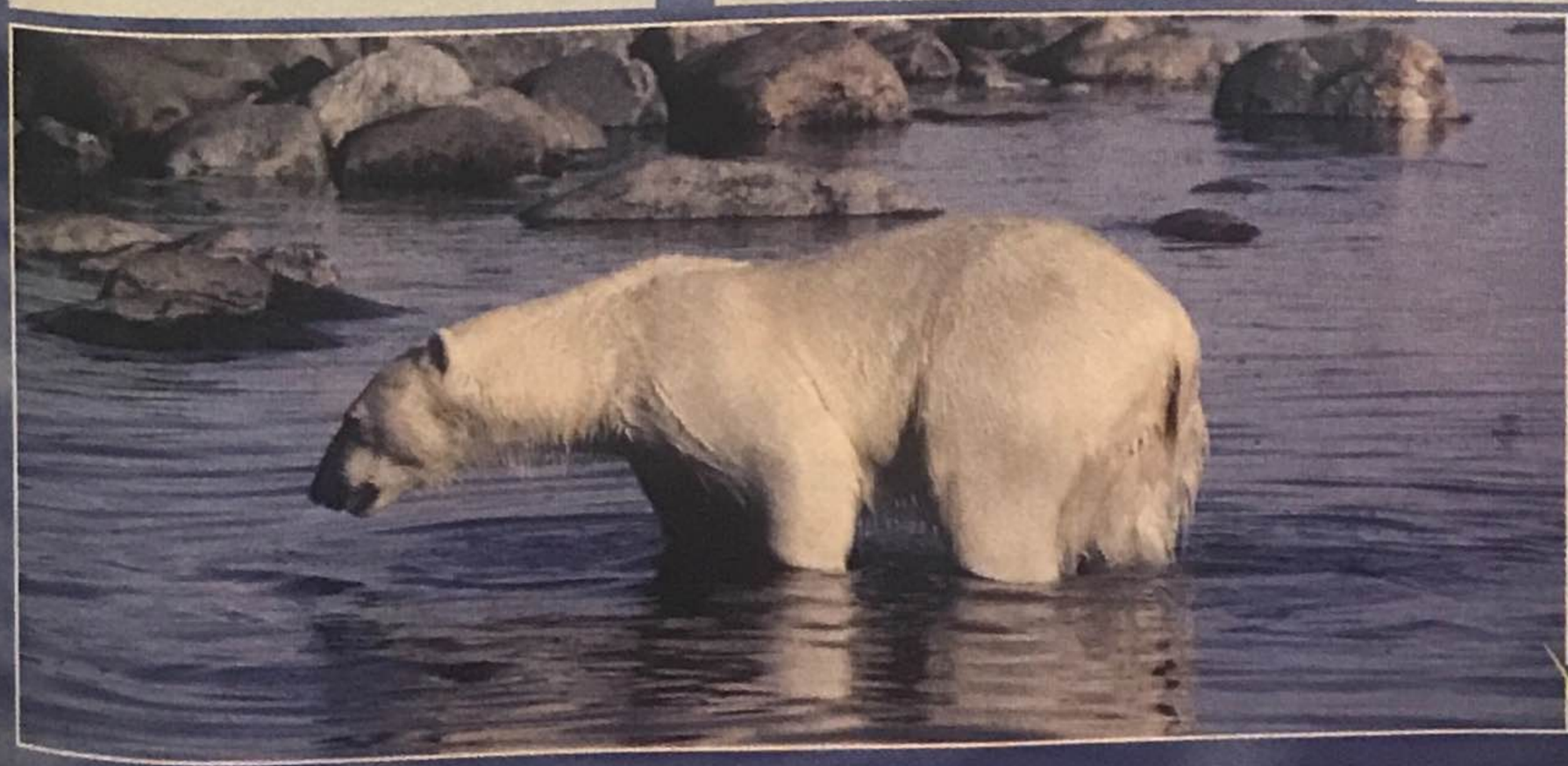
Mes pensées continuaient à voyager comme un rêve éveillé. Je me demandais comment il était possible que des animaux aussi grands et puissants que les ours blancs puissent vivre sous ce climat. Comment faisaient-ils pour ne pas avoir froid, ni souffrir de ces vents glaciaux ? Comment faisaient-ils pour nager dans ces eaux gelées ? Mon imagination vagabondait et je plaignais ces pauvres bêtes abandonnées dans ces pays peu accueillants. A force, je finis par tomber de sommeil.

Je rêvai alors que je travaillais sur un bateau brise-glace et que nous étions coincés par deux grands icebergs. J'espérais qu'ils ne nous écrasent pas, mais ça craquait de partout. Pour plus de sécurité, le commandant nous a fait débarquer avec plein de matériel et de nourriture et il nous a fait creuser des huttes dans la glace et entasser la neige par-dessus. Nous ne savions même pas si nous étions sur de la terre ferme ou simplement sur une grande plaque de banquise. Il ne faisait pratiquement pas jour puisque nous étions au mois de décembre.

Pour nous tenir chaud, nous n'avions que nos vêtements et des lampes à gaz pour chauffer les boîtes de conserve. Si on sortait, on risquait de geler et de ne pas être capables de revenir dans la "hutte". Je m'endormis, emmitou-

D'UN NOEL

flé dans les couvertures. J'aurais bien voulu avoir un gros ourson blanc dans mes bras, il m'aurait tenu chaud sous la couverture.
Je suis sûr que grâce à des câlins, je me serais bien entendu avec un ours, même adulte. Je n'en avais pas peur et j'avais une envie folle d'en rencontrer. On avait beau dire qu'ils étaient dangereux et qu'ils tuaient les hommes, j'avais dans l'idée que cela ne pouvait pas être vrai. J'étais heureux d'en tenir un dans mes bras, dehors dans la neige. Sa mère nous regardait et j'avais l'impression qu'elle m'acceptait comme si j'étais le copain de son petit. Je me suis approché d'elle et ai posé le petit ourson à ses pieds. Et elle m'a léché la main, comme un chien vous faisant ses amitiés.
C'était vraiment un beau rêve... Je me suis réveillé souriant, heureux et je n'avais pas froid ni peur. Il est vrai que nous étions au matin du 25 décembre. Levé en vitesse, j'ai couru vers l'arbre de Noël. Mes parents nous y attendaient, ma sœur et moi. Et deux oursons tout blancs aussi. Mais ils étaient en peluche. Heureusement, au fond, parce qu'ici ils auraient eu trop chaud et que je préfère leur rendre visite là-bas, chez eux.



TEXTE
MICHEL KLEIN

A VOS CONSOLES

COLONY WARS

Un shoot'em up dans l'espace d'une réalité incroyable. Des graphismes géniaux pour un scénario béton digne d'une série à la Star Wars. Effets spéciaux de qualité cinématographique et bande sonore top niveau, plongent le joueur en pleine action. Six vaisseaux aux armes différentes pour une durée de vie importante à travers soixante-dix missions complètes. Que la force soit avec vous, pilotes de l'empire terrestre...

PlayStation. Accessoire conseillé : manette analogique.

ALERTE ROUGE

Le jeu de stratégie le plus en vogue de ces deux dernières années revient en force avec une nouvelle version. Dans un environnement sensationnel, vous découvrirez plus de quarante missions mises en avant par de superbes scènes cinématiques. Avec plus de trente éléments de jeux (armes, véhicules, bâtiments...), dix-huit nouvelles missions, sept nouvelles unités et cent cartes multi-joueurs, vous devrez faire preuve de courage et de stratégie afin de sortir vainqueur de vos affrontements... Bonne chance Général ! **PlayStation**

MOTORMASH

Ambiance pour de grandes courses automobiles en 3D. Réflexes, pilotage et concentration mettront vos nerfs à rude épreuve. Appelez vos amis et jouez à quatre simultanément. Dans ce jeu très cartoon, choisissez entre un savant fou ou un hippie, et lancez-vous sur des circuits délirants dans plus de quarante-huit niveaux, en passant du Far West à l'Antarctique. Attention aux cyclones et autres mauvaises surprises car la lutte sera coriace pour ravir la première place.

PlayStation

POCAHONTAS

Après la célèbre superproduction Disney, voici le jeu le plus en vogue pour tous les possesseurs de GAME BOY. Jouez avec Pocahontas et Meeko (le petit castor) en simultané, afin de déjouer les obstacles, qu'ils soient naturels ou animaux. Dans « La légende de Pocahontas », au superbe graphisme, vous devrez sauver un oiseau, libérer un cerf ou aider un ourson à descendre d'un arbre. Vous serez seul à pouvoir empêcher la guerre entre Indiens et colons. Génial pour les jeunes joueurs, la violence n'est pas présente dans les quinze niveaux. Pour une fois... **GAME BOY**

15 ANS D'AMOUR

la compil de tous ses tubes

DOROTHEE

Disponible en CD et cassette

TEST

QUEL EST VOTRE JEU PREFERE ?

Pour Noël vous avez trouvé sous le sapin vos cadeaux : jeux de société, de construction ou vidéo. Lequel préférez-vous ?

1 Il neige, vous devez rester à la maison, vous :
A Vous équipez pour affronter le froid et allez jouer aux boules de neige avec les copains
B Organisez une partie de cache-cache à la maison
C Tentez de pulvériser votre record de points sur votre console

2 Vous êtes seul avec votre petit frère, vous :
A Allumez la télé et le laissez devant pendant que vous jouez dans votre coin
B Lui apprenez un jeu et faites une partie avec lui
C Lui racontez une histoire pour le faire tenir tranquille

3 Quand vous construisez un robot ou un char d'assaut, vous :
A Laissez votre imagination guider vos doigts et réalisez un objet très personnel
B Suivez les indications du modèle suggéré par l'inventeur du jeu
C Demandez à votre père de vous donner un coup de main

4 Vous aimez jouer avec des figurines représentant vos héros préférés ?
A Avec vos copains, vous reproduisez leurs aventures
B Vous leur inventez de nouvelles aventures
C De temps en temps

5 Jouez-vous longtemps avec le même jouet ?
A Des heures, jusqu'à ce que vos yeux vous brûlent
B Non, vous changez, vous vous lassez vite
C Avec vos nouveaux jouets, oui, ça peut durer une après-midi

6 La télé est monopolisée le samedi avec le rugby, l'après-midi avec le feuilleton, vous :
A Essayez de convaincre votre père et votre mère de jouer avec vous
B Jouez seul dans votre chambre
C Regardez la télé

7 La veille de Noël à quoi jouez-vous ?
A Aux cartes
B Avec vos Lego
C Avec votre console

8 Vous êtes de première force à un jeu, votre meilleur ami vous propose de jouer à autre chose, vous :
A Refusez et l'entraînez dans une nouvelle partie de votre jeu préféré
B Acceptez de jouer à autre chose avec lui
C Lui apprenez à mieux jouer à votre jeu préféré

9 Une tante vous offre un jouet qui ne vous plaît pas, vous :
A Lui proposez de jouer avec vous à ce jeu que vous ne connaissez pas
B La remerciez et l'échangez dès que possible
C Lui proposez de jouer avec vous à un autre jeu

10 Votre père vous propose de vous aider à comprendre un jeu, vous
A L'encouragez à jouer avec vous, ça vous fait plaisir
B Le laissez faire
C Tentez de faire mieux que lui

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c - **2 points pour chacune des réponses** : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b - **3 points pour chacune des réponses** : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

Vous obtenez de 1 à 10 points : vous avez une nette préférence pour les jeux vidéo, vous y êtes d'ailleurs de première force. Vous jouez volontiers tout seul. Votre passion pour la télé n'y est pas pour rien. Quand vous ne pouvez pas vous amuser avec l'écran de la télé parce que votre père regarde un match ou que votre mère suit son feuilleton préféré, vous vous rabattez sur votre puzzle. Ce qui compte dans une partie, c'est votre score. Vous n'avez qu'un rêve : l'améliorer.

Vous obtenez de 11 à 20 points : vous aimez les jeux de construction. Ça aiguise votre patience et en même temps, laisse libre cours à votre imagination. Vous aimez comparer vos réalisations avec celles de vos copains, vous leur donnez des tuyaux, vous acceptez également de les écouter quand vous restez bloqué sur un truc. Vous vous amusez à monter et démonter. Vous écoutez les suggestions de vos parents sans protester. Quand votre père se prend au jeu, qu'il joue comme s'il avait votre âge, ça vous amuse : les adultes restent de grands enfants.

Vous obtenez de 21 à 30 points : vous adorez tous les jeux de société en hiver. Dès que vous pouvez mettre le nez dehors, vous jouez au ballon. Les jeux d'équipe, ceux qui réunissent autour de vous plusieurs personnes, vous adorez. Vous ne savez pas vous divertir tout seul. L'important, dans un jeu, c'est de vous amuser, plus vous riez et plus vous êtes heureux de la partie. Et vous êtes ivre de joie quand vous gagnez, évidemment.

CHAQUE SEMAINE SUIVEZ LES AVENTURES DE

DRAGON BALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS Dorothée MAGAZINE

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

350 F AU LIEU DE ~~520 F~~

EN CADEAU

UN T-SHIRT DRAGON BALL Z

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à "Dorothée Magazine" pour un an, 52 numéros au prix de 350 F seulement au lieu de 520 F, soit une économie de 170 F. Renvoyez ce bulletin accompagné de votre règlement établi à l'ordre de "SFC - Dorothée Magazine" à l'adresse suivante :

DIP, "DOROTHEE MAGAZINE " Abonnement
70, Rue Compans, 75019 Paris
Tél : 01 44 84 84 89

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

VILLE .....

..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

DBZ

AB TOYS
DRAGON BALL Z
DES COLLECTIONS
A SUIVRE
ドラゴンボール
En vente en grande surface
et magasins spécialisés
LES KITS
A ASSEMBLER
SANS COLLE ET
SANS PEINTURE
LES POUPEES
PARLANTES
LES POUPEES
40 CM
LES COFFRETS 6
PERSONNAGES
ENCORE DES CREATIONS AB TOYS
ドラゴンボール
DRAGON BALL Z
LES ARTICULES